GIOCHI DI RUOLO-FANTASY-AVVENTURE

KAOS

ESTATE 1992
LIRE 5.000

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III 70%

DOSSIER
MARTIN MYSTERE
DYLAN DOG

GAME
MASCHIACCE ARMATE PESANTEMENTE

FUMETTO
ABC WARRIORS

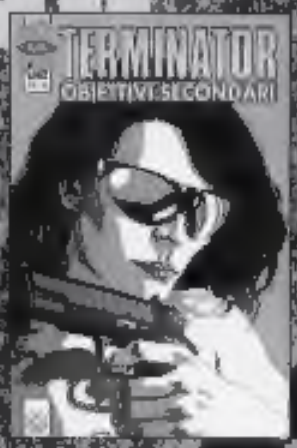
VA

COMIX

TERMINATOR

VOGLIONO SOPRAVVIVERE

E LO VOGLIONO A OGNI COSTO.
PER QUESTO SONO GIUNTI
DAL FUTURO CON UN NUOVO
OBIETTIVO: ELIMINARE
SARAH CONNOR E, CON LEI, IL
FIGLIO CHE PORTA IN GREMBO.



TERMINATOR
Obiettivi Secondari
48 pagine Prestige
a colori
Formato 17 x 26
Lire 5.000

Granata

ANNO 2 NUMERO 7
ESTATE 1992

SOMMARIO

Rubriche - pag. 4
News - pag. 5
Classici - pag. 11
Martin Mystère
DYLan Dog
Gaste - pag. 27
Maschiacce armate pesantemente
Arguments - pag. 46
Guida alla pittura
Fumetto - pag. 53
AFR: Warriors
Kronache di Kaos
Arguments - pag. 59

Direttore
Luigi Bernardi
Art Director
Roberto Ghidelli
Coordinamento Redazionale
Luca Oleastri
Redazione Centrale
Marcello Misiroli
Roberto Di Meglio
Simone Peruzzi

Hanno collaborato Roberto Cecchini, Pierpaolo Dacanto, Andrea Di Meglio, Sergio Gerosa, Ivana Mascolo, Alessandro Pagnoff, Walter Mosny, Cosmo Lorenzo Pacini, Mirko Tondolina e Ugh Torchetto.
Contributi visivi: Andrea Accardi, Onofrio Catacchio, Guido, Giuseppe Palumbo, Paola Parente, Luca Poli, Elena Savigni, Daniele Seragni, Varie.
Copertina: Giuseppe Palumbo, tratta da "I 12 VOLTI SEGRETI DI MARTIN MYSTÈRE", portfolio realizzato da LO SCARABEO, Torino.

Si ringraziano Cinegatti Stereoplastic di Viareggio e Circo Magnetico di Modena per il materiale messo gentilmente a disposizione.

Credits: ABC WARRIORS-KROS ACHETE DI KAOS Vol. 1, Parte 1: © 1991 Pat Mills & Tony Skinner (testi) e Kevin Walker (disegni). © 1992 FLEETWAY Editions ltd., London. Edizione italiana: © 1992 Grazia Passi Bologna. Traduzione: Gianvalerio Carbone. lettering: Paola Scalara.

KAOS, pubblicazione periodica quindicinale. Registrazione presso il Tribunale di Bologna n° 6003 del 25/6/1992. Direttore responsabile: Luigi Bernardi. Stampa: LITOS, Via Bellini, 22/2, Bazzano (BO). Distribuzione: Messaggerie Periodici SPA, aderente A.D.N., Viale Famagosta, 75, Milano, telefono 02/8467/615. GRANATA PRESS, via Marconi n° 67, 40122 BOLOGNA (ITALY). Tel. 051/237137, fax 051/238606.

EDITORIALE

Molti di voi si staranno chiedendo che fine abbia fatto Ugh Porchetto, e come mai in questi ultimi numeri di "KAOS" non siano apparsi i suoi articoli. A dire il vero, se non fosse stato per le vostre disperate lettere, non ci saremmo neppure accorti della sua scomparsa, anche se stranamente i nostri giochi rimanevano integri più del solito... Ebbene, il nostro orchetto di redazione è finito in gattabuia e, come se ciò non bastasse, c'è finito in Francia.

Il suo arresto risale alla fine di aprile, anche se la notizia ci è giunta soltanto da pochi giorni, sotto forma di un telegramma inviatoci dalla Gendarmerie di Parigi: « Nous avons arrêté le votre rédacteur Ugh Torchetto. Il è stato accusé d'avoir saboté un palò electrique d'EuroDisney. Les investigations sónò in corsò. Salutations distinguées. Inspecteur Clouseau. Spigettri (dopo che il nostro Carlotta aveva tradotto, non senza qualche difficoltà, il telegramma), abbiamo subito messo in azione i nostri contatti internazionali, e spedito Missiroli in Francia a indagare sull'accaduto.

Quando siamo riusciti ad avere un quadro completo della situazione, questa ci è apparsa subito gravissima.

La notizia dell'attentato a un palo elettrico il giorno dell'inaugurazione di EuroDisney era giunta anche qui in Italia, ma mai avremmo immaginato che il nostro orchetto redazionale potesse esservi coinvolto. Ugh era infatti stato fermato da un 'flic' mentre si aggirava, travestito da Topolino, nei pressi del luogo dell'attentato. Incapace di esprimersi in francese (come d'altronde in qualsiasi altra lingua, italiano compreso), era subito apparso come il plausibile autore del misfatto. Tradotto alle Gendarmerie e lì interrogato per ore, Ugh era quasi riuscito a convincere i poliziotti di essere veramente Topolino, di parlare soltanto in topolinese, e di trovarsi sul luogo per indagare sull'accaduto; aveva inoltre praticamente persuaso i gendarmi che il principale sospetto poteva essere tal Pietro Cantidalegno, noto pregiudicato. Quando Ugh/Topolino era già sul punto di essere rilasciato, l'ispettore Clouseau lo aveva casualmente smascherato, chiedendogli di fare un autografo sull'ultimo numero di "Topolino", che Ugh papparia prontamente, pensando che l'ispettore gli stesse offrendo uno spuntino dopo il forzato digiuno dovuto all'interrogatorio. Essendo tra l'altro lettore di "KAOS", Clouseau a quel punto aveva brillantemente dedotto la vera identità dell'arrestato, che veniva istantaneamente incarcerato in cella. Non è ancora ben chiaro se Ugh sia realmente implicato nell'attentato o se si tratti dell'ennesimo caso di discriminazione razziale contro gli orchetti. Tanto per fargli ingoiare un po' il tempo in attesa della sentenza definitiva, abbiamo comunque deciso di fargli pervenire le vostre meravigliose... pardòn, lettere. Dal prossimo numero, quindi, il Sacco della Posta sarà curato dal nostro in persona (che ha solennemente promesso di non mangiare le lettere prima di avergli dato un'occhiata).

Ugh libero!
La Redazione

UBRICHE

IL SACCO DELLA POSTA

Tutto si può dire del nostro Urgh tranne che sia un tipo che non si fa notare... Grazie alle sue esternazioni degne di un Presidente della Repubblica, non esiste quasi lettera che non lo citi, nel bene o nel male.

Decisamente pro-Urgh sono «due ragazze del *DED*», **Raja** e **Io** (entrambe incarnazioni, ci pare di capire, di **Chiara Dunja Bartolini** di Villa di Baggio, in provincia di Pistoia), le quali non solo vorrebbero che scrivesse più spesso, ma vorrebbero addirittura corrispondere con lui, e ci chiedono anche maggiori informazioni sul suo conto. Beh, un po' alla volta scoprirete tutto, ma come sopravvive dovreste già saperlo: mangiando i nostri giochi! Meno male che ce li regalano (grazie). Farsi scrivere da Urgh non è semplice, anche perché facciamo del nostro meglio per tenerlo lontano da ogni foglio di carta, con i guai che ci combina ogni volta che afferra una penna... Per quanto riguarda il partecipare attivamente alla creazione della rivista, questa è una possibilità che è SEMPRE aperta ai nostri lettori: tutti gli articoli che appaiono su "KAOS" sono di appassionati come voi, privi di lauree in Ludologia. Quindi, cara Chiara, mandaci senz'altro le tue creazioni.

Insieme alla missiva di Raja e Io, ce n'era una firmata da **Sauron** in persona, incavolato nero per gli insulti di Urgh sul conto del suo creatore JRRT, che ci propone nuovi orrendi supplizi da infliggere al povero orchetto. Per fortuna la lettera era scritta su carta rosa, altrimenti avremmo potuto credere davvero che arrivasse da Mordor. **Stefano Marcoz** di Aosta lo vorrebbe addirittura cacciare dalla redazione, il nostro Urgh...

Caro Stefano, poi i pavimenti chi ce li lava? Tu? Stefano vuole anche sapere che cosa sono i GdR dal vivo e quelli postali: le risposte sarebbero un po' lunghette, ma stai sicuro che ne riparleremo (il che significa che devi comprare tutti i numeri futuri). Per quanto riguarda GdR o libri-gioco sparati al mangia, non ci risulta che in Italia ne esistano, almeno per ora, anche se nel numero 9 di "KAOS" troverete uno scenario che vi consentirà di ambientare *Simulacres* nel mondo di Akira (pare, non assicuriamo al 100%).

Simpatizza calorosamente per Urgh, invece, la strana combriccola formata dal nano Pirite Grande Bhuf (al secolo **Caserio Gabrio** di Arcisate), Wolfman l'allupato, Iceman il freddoloso e Triglia il chiacchierone, che sono stati gli unici finora a rispondere al nostro appello per la ricerca di parole con origine fantasioso-leggendaria. In effetti non ne hanno trovate, ma ci mandano una sfilza di vocaboli ispirati da una smodata dose di birra, che vi risparmiamo per evitare un tracollo della vostra sanità mentale.

Marco Grosso di Margarita (CN), dopo complimenti vari, ci spara un po' di domande (bang!): «Se l'EG non avesse i diritti su *AD&D* lo rimanderesti?» (perché no?) «Parlerete di *Introduzione* degli altri 'comics modules' della TSR» (boh?) «Farete recensioni di moduli e supplementi per *AD&D*» (dei più importanti, sicuramente) «Farete un servizio sull'ultimo campionato italiano di *D&D*» (ormai è un po' tardi... magari sul prossimo?).

Conclude il tutto salutando con «una martellata sul pollice a Urgh l'orchetto» che, naturalmente, ricambia di tutto cuore.

Due sole lettere non citano Urgh, e per punizione le lasciamo indietro: quella di **Davide Lacciuli** di Fontaniva (PD) che vorrebbe che aumentassimo la foliazione (ma perché non chiedi anche ecologicamente di prendere qualche copia in più?) e desidera conoscere le modalità d'ordine degli arretrati (guarda la colofonina accanto all'editoriale). Davide ci chiede anche altre cosette, come quel che pensiamo degli scenari per *GURPS* (beh, li abbiamo recensiti quasi tutti), un giudizio su *RuneMaster* (ci vorrebbe un articolo per rispondere!) e chiarimenti su come trasformare i personaggi da *GURPS* a *RuneMaster* (non dovrebbe essere difficile, dato che le regole di *GURPS* sono un sottoinsieme di quelle di *RuneMaster*: casomai dovrebbe essere il passaggio inverso a creare problemi).

Concludiamo con la simpaticissima lettera di **The Morrigan Witch** (la prossima volta scrivi anche il nome vero, altrimenti facciamo pappare la ricevuta alla stupida di Urgh), che ci conferma che la prima volta ha comprato "KAOS" «per sbaglio» (dato che «mi sta sul gargarozzo un mio compagno di scuola, che abbiamo litigato prima di me, e così ho deciso di farlo prima io»), ha cominciato il primo giornalino che ha trovato, con una bella copertina, e ha affondato la testa nelle pagine; ma è stato tutto inutile...». Lì sfiga per fortuna le è piaciuta, a parte lo «sconvolgimento» quando ha letto che Tolkien era appeticano (chi l'avrebbe mai detto, eh?) e "Leggende delle Comrade Dimensicate" che, per farla breve, le fa proprio schifo.

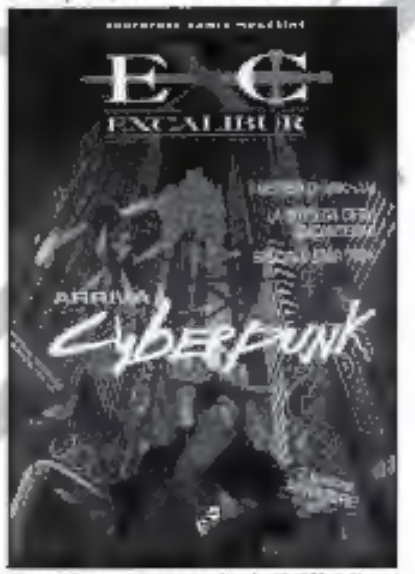
Comunque, "KAOS" è l'unico giornale che compra «per quello che c'è scritto dentro e non per quello che c'è disegnato fuori» e vorrebbe addirittura che fosse settimanale (ma ci vuoi morti?).

Urgh for President!

IN CANTIERE

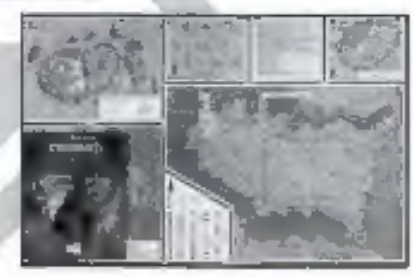
E' estate e anche il fiume in piena delle uscite di giochi in versione italiana comincia a diminuire. Qui alla **Granata**, impegnati dall'uscita del GdR *Simulacres*, passiamo il tempo a litigare su quale sarà il suo titolo in italiano. Nel frattempo, la nostra collaborazione con "Casus Belli" si sta intensificando: il primo risultato appare in questo numero, sotto forma di un dossier sulla pittura di miniature e la creazione di diorami.

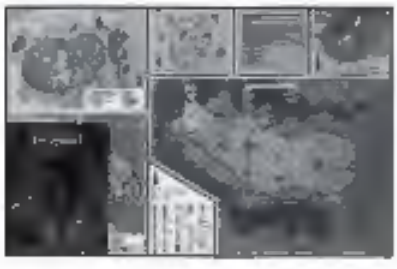
Spostiamoci su alte lidi in riva al Naviglio, per esempio, in casa del signor **Stratelibri**. In questi mesi si dovrebbe completare l'uscita di *Cyberpunk* (con la seconda parte delle regole e lo schermo dell'arbitro) e usciranno un paio d'avventure, una per *Cthulhu*, *Cinque minuti a Mezzanotte*, e una per *GURPS*, *Avventure a Bosco Alto*. Poi, una lunga e meritata pausa, per prepararsi alla campagna di autunno: si parla già di una serie di moduli per il *Richiamo di Cthulhu* che sprizzano originalità: *Quattro Minuti a Mezzanotte*, *Tre Minuti a Mezzanotte*, *Due Minuti a Mezzanotte*, *Un Minuto a Mezzanotte* e, a completamento dell'opera, *Mezzanotte*. Sarà vero?



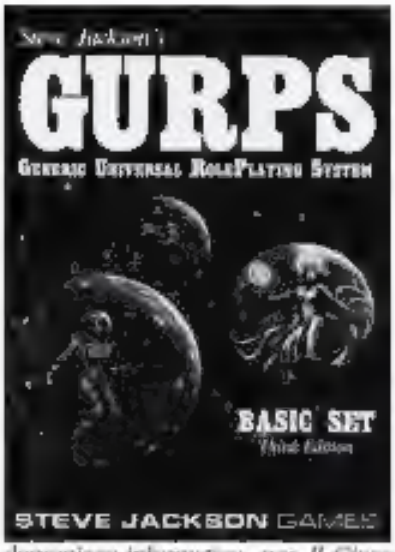
Quasi in vacanza anche la **E-Elle**? Pare di sì, perché l'unica uscita prevista sono i primi due libri di una nuova collana di librogame dal nome non ancora definitivo di *Firewolf*. L'autore è lo stesso della serie di Re Artù, l'irlandese Brennan, e l'argomento, se non era sufficientemente chiaro, è ancora un classico fantasy.

Torniamo a Milano, altre campane ma sempre buone notizie: la tanto attesa campagna per *D&D*, *B1-9 In Cerca di Avventura* sembra che uscirà a giorni (se non è addirittura già disponibile). Per chi non lo sapesse, si tratta di un compendio di ben nove avventure (incluse la B2, B3, B4 già pubblicate in Italia) per il *D&D Base*. Sembra che le uscite dei prodotti TSR in futuro dovrebbero essere più regolari: la **Editrice Giochi** ha deciso di affidare a una ditta specializzata le traduzioni. Speriamo sia competente, ma soprattutto in grado di rispettare i programmi, dato che la tabella di marcia si preannuncia quasi incalzante: a settembre dovrebbe uscire la scatola base della quarta edizione di *D&D* e, nel periodo successivo vedremo arrivare in rapida successione (incrociando le dita) gli *Allegati* n°2 e 4.





Novità anche dalla **Dst5**: dopo *Attraverso le Linee*, avventura dal sapore



demoniaco-informatico, per *Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog* è in arrivo il già annunciato supplemento realizzato con gli scenari scritti dai lettori. Dopo le vacanze estive, la casa editrice fiorentina entrerà sul mercato anche con giochi tradotti: prima di Natale uscirà *GURPS*, il sistema di gioco di ruolo universale di Steve Jackson, insieme alla prima ambientazione, probabilmente *Fantasy*. All'inizio del 1995 verrà tradotto anche *Vampire*, un GdR horror nello stile originale, della White Wolf.

Buttiamo il nostro sguardo oltreoceano: la **Palladium** sta producendo una serie di avventure, "After the Bomb", che forniscono dettagli su un'ambientazione post-atomica e compatibili sia con il GdR *Teenage Mutant Ninja Turtles and Other Strangeness* che con *Rifts*. Questi moduli comprendono satelliti assassini, robot e animali mutanti che vivono nello spazio... Vi pare poco? Appena comparso sul mercato è il terzo modulo della serie, *Mutants in Orbit*.

Da parte della **TSR**, una volta tanto, un'idea nuova. Per *AD&D* saranno pronte le *Spell Cards*, ovvero piccole carte con le informazioni essenziali per ogni incantesimo: finalmente, niente più ricerche faticose nei tomi! Il primo mazzo (CR1, la sigla), con gli incantesimi dei maghi, dovrebbe essere già disponibile, mentre il CR2, per i chierici, è previsto per giugno. Ma l'uscita forse di maggior rilievo è la riedizione di un gioco da tavolo della defunta SPI, *The Creature that Ate*

NEWS

Shoggoth, che riecheggiano le situazioni dei b-movie apocalittici degli anni '50/'60. Un po' cupo (8-10), però.

Alla **West End**, anche se con un po' di ritardo rispetto a quanto annunciato, mantengono le promesse. La casa editrice raccoglie le lettere di risposta dei giocatori che hanno sperimentato le avventure di *Torgo* cosmisce le storie successive basandosi su quello che è successo nella maggioranza delle partite: ne viene sicuramente interessante che, unito a un paio di scenari, pseudo-locandine di giornali e altri vari accessori è alla base di un libro di 128 pagine, *Infestazione Update Supplement*.

La **Steve Jackson Games** e la **Ral Partha** si sono accordate per produrre una nuova serie di miniature basata sui giochi di SJ, *Ogre* e *Car Wars* in particolare. I primi esemplari della nuova linea appariranno in agosto alla Gen-Con, assieme a una nuova versione tridimensionale di *Ogre, Ogre Miniature Rules, Hot Lead* e, invece, un sistema di combattimento tridimensionale di massa che, come *GURPS*, sarà adatto a qualsiasi ambientazione, dai cavernicoli alle spade laser. Uscita contemporanea di miniature e regole di combattimento per fantascienza e cyberpunk prevista per la fine del '92. Le miniature di *Car Wars* usciranno, invece, solo nel 1993 a supporto del nuovo sistema *Car Wars 3-D*. Tra le caratteristiche annunciate, sarà possibile costruire veicoli pezzo per pezzo e saranno contenute uova, rampe e altri van ammenicoli.

Notizia flash tanto per chiudere: è uscito un nuovo scenario per *Tales from the Floating Vagabond* (**Avalon Hill**), *Adventure with No Name*, in pratica una satira sul gioco di ruolo.

TORNEI E KONVENTIONZ

TROFEO KAOS

Ebbene sì, il **KAOS KLUB**, fornito organismo ufficiale 'goccante' della vostra beneamata rivista (questa), sta organizzando, per ottobre, il **1° Trofeo della Luna di Cristallo**. Se siete avventurieri pazienti nel prossimo numero e in quelli seguenti troverete delucidazioni, se invece la curiosità vi rode telefonate alla segreteria del **KAOS KLUB**: 051/229846, dalle 9,30 alle 12,30 e dalle 13,30 fino alle 17,30 dal lunedì al venerdì.

VERCON
11/12/13 settembre.

Presso la Palazzina Servizi, di fronte al palasport di Verona, si terrà, in uno spazio di 1200 metri quadrati, la Vercon. I vari tornei, tra cui la finale del campionato italiano di AD&D saranno organizzati dal club 3M di Modena.

Il programma completo può essere richiesto a **I Giochi dei Grandi**, via Cantore 15/B, 37121 Verona, tel. 045/8001319, fax 045/8011659.

EPTABONTEST '92

Si è conclusa alla fine di maggio, come da programma, la prima edizione dell'Eptabontest, una grande manifestazione interamente dedicata al mondo dei giochi di ruolo, durante la quale si sono svolti ben sette tornei, dall'immancabile *Dungeons & Dragons* al divertente *Hexquest*. Nel corso dei cinque week-end occupati da questo evento si sono anche tenute due esclusive presentazioni, *Il Mondo di Martin Mystère*, modulo di espansione per *Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog* e *Battlemaster*, nuovo wargame in 3-D prodotto dalla M.B. in collaborazione con la Games Workshop e stata invece rimandata alla metà di questo mese la presentazione di *Cyberpunk* della Stratelibri, a causa di imprevisti di carattere tecnico.

Q-RIOSITA'

* Il 12 aprile ha aperto a Marne-la-Vallée, presso Parigi, **EuroDisney**, la versione europea di Disneyland e Disneyworld, che da anni attirano orde di turisti negli U.S.A.

Questo mega-parco dei divertimenti occupa un'area pari quasi a quella di Milano e più moderno delle consorelle americane, ma anche più caro: ben cinquantamila lire per visitare tutti gli spettacoli offerti, senza limitazioni di tempo, sul modello del nostrano Gardaland.

Inutile dirlo, le agenzie di viaggi non hanno esitato a proporre pacchetti di week-end a Parigi con pernottamento in uno dei tanti hotel 'a tema' del parco (potete scegliere tra l'ambientazione fantasy, futuristica, western e altre ancora) e sono state adeguatamente ricompensate da un enorme afflusso di prenotazioni.

Dall'altra parte, poi, della barricata c'era quella nulla luce che non aveva, per la verità, bisogno di altri pretesti per essere visitata) ha fatto il resto.

I costi di costruzione e di esercizio del parco sono esorbitanti, ma gli organizzatori assicurano che, se tutto procede bene, recupereranno le spese molto in fretta.

I tedeschi sono così immediatamente si sono dati un gran da fare per costruire un parco interamente dedicato al cinema, con una superficie di 355 Kmq, aprirà le porte tra poco a Kirchhellen il nome è **Ilavaria**.

Realizzato con i soldi (50 miliardi di marchi, pari a circa 26 miliardi di lire)

dei Bavaria Studios di Monaco, permetterà ai visitatori di rivivere le gesta degli eroi del grande schermo.
Ma anche da noi non si scherza. Vi ricordate di Carlo Rambaldi, il mago degli effetti speciali, quello di E.T.? Sta per realizzare il sogno della sua vita: un parco d'attrazioni futuristiche nelle vicinanze di Ferrara.
Millennium, questo il nome, ha costi veramente proibitivi. Tra acquisto del terreno, lavori e costruzione delle attrazioni si prevede una spesa di oltre 75 miliardi.

MULTI- MEDIA

* La stagione televisiva 1992-93 si preannuncia interessante per gli appassionati del fantastico.
Nel corso dell'annuale Festival della TV a Montecarlo, la RAI ha acquistato due serie di grande interesse: **"Indiana Jones Giovane"**, la nuova produzione di George Lucas dedicata al popolare archeologo avventuriero, con Sean Patrick Flannery nei panni di Indy ragazzo, costituita da 17 puntate; e la serie **"Dinosaurs"**, in 26 episodi, nata dalla collaborazione tra la Disney e la ditta del defunto Jim Henson, il creatore di pupazzi animati famoso per i Muppet, autore tra l'altro dell'affascinante *Dark Crystal* (probabilmente l'unico film fantasy in cui tutti gli attori sono pupazzi) e delle creature che popolano il mondo di *Labyrinth*. Protagonista di "Dinosaurs" è una famigliola di civilissimi dinosauri, i Sinclair, con babbo Megalosauro, mamma Allosauro, figlioletti e nonna. Rai Uno si è anche aggiudicata ***Hook***, ultimo lavoro di Steven Spielberg, in cui il popolare regista americano rivisita la favola di Peter Pan.
Nonostante le spettacolari scenografie, la presenza di Spielberg e di un cast eccellente (Dustin Hoffmann Uncino, Robin Williams/Peter Pan e Julia Roberts nei panni di Campanellino), il film ha parzialmente deluso le aspettative.
Nel carniere di Rai Uno è finito anche ***La Bella e la Bestia***, un cartone animato nella migliore tradizione Disney, che ha ricevuto favorevoli recensioni e anche la nomination all'Oscar come 'Miglior Film'.

(RDM)

* Succede spesso che dai fumetti derivino dei giochi di ruolo (come, per esempio, qui da noi da Dylan Dog e, negli Stati Uniti, dai supereroi della Marvel e della DC) ma, a ben guardare, si fa anche il processo inverso, sebbene a livelli di fama meno eclatanti: la **Adventure**, una delle quattro case editrici del gruppo della Malibu Graphics, ha fatto uscire due testate ispirate ai GdR della **West End**

NEWS

Si tratta di due mini-serie: la prima, che prende spunto dal fanta-demenziale ***Paranoia*** da cui deriva pure il titolo, è di sei numeri a colori, di cui il primo risale al dicembre 1991 (\$2.95 l'uno); la seconda, invece, si rifà al sistema multi-ambientazione di ***Torg***, si chiama *Torg: Reality Storm!*, è formata da quattro albi in bianco e nero (al prezzo di \$2.50 ciascuno) e il n°1 è uscito a febbraio. In questo mese potrete trovare, nei negozi specializzati, gli ultimi episodi di entrambe le mini-serie. Che aspettare a cercare gli arretrati?

(SP)

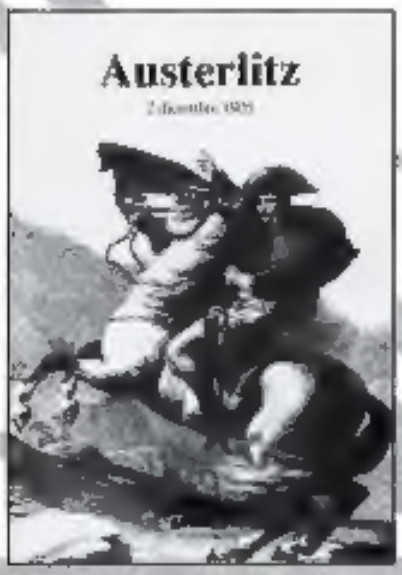
* Questo mese tante 'computernews' in poche righe: la **Electronic Arts** 'spara' sul mercato *Space Hulk*, tratto dall'omonimo gioco da tavolo e con lo stesso tipo di grafica che contraddistingue la Games Workshop.
Gli amanti della strategia saranno accontentati dalla **Millenium** con la versione per computer di *Heavy Metal*, wargame fantascientifico a controllo interamente iconico di facile accessibilità.
La specializzatissima **SSI** ritenta con Buck Rogers, questa seconda puntata si intitola *Matrix Cube* e avrà lo stesso sistema di gioco del precedente della serie.
Sempre sul fronte GdR la **Microprose** presenta *Darklands*, contraddistinto dalla prospettiva isometrica e dagli insoliti spunti storici tratti da alcune leggende del XV secolo.
Da oltreoceano ci giunge notizia di *Darkseed* un adventure della **Cyberdreams**, le cui schermate sono state disegnate dall'artista svizzero H.R.Giger, creatore dell'astronave extraterrestre e dell'alieno del film *Aliens*.

(LO)

* La casa editrice **Interno Giallo**, nell'ambito delle sue collane, sta da qualche tempo traducendo le opere di **Dan Simmons**, uno dei narratori più significativi degli ultimi anni.
Dopo la presentazione nel 1991 del grosso romanzo di fantascienza *Hyperion* (vincitore del Premio Hugo e acclamato sia dal pubblico che dalla critica), è da poco uscito anche l'altrettanto voluminoso horror **Danza Macabra**, e si spera che debbano seguire entro breve tempo le opere rimanenti, a cominciare ovviamente da *The Fall of Hyperion*, seguito e conclusione del primo volume del ciclo.
Senza limitarsi comunque alle opere di genere, Simmons si è dimostrato a suo agio nei vari filoni narrativi, ma ha anche prodotto opere 'mainstream', a cominciare dal romanzo *Phases of Gravity* ed è senz'altro uno dei nomi da cui possiamo aspettarci di più per i prossimi anni.

(MT)

AUSTERLITZ - 2 DICEMBRE 1805
Gioco da tavolo/libro-gioco storico
Editore: **Agonistika/La Società Aperta**
Prezzo: N. P.



Austerlitz racchiude in sé due giochi: uno basato sul sistema di *Napoleon's Last Battles* della SPI, pietra miliare delle simulazioni storiche, l'altro costituito da una specie di libro-gioco. Idea è sicuramente originale.

Vorrei soffermarmi in particolar modo sul libro-game, non perché il gioco da tavolo sia meno appassionante (peraltro bisogna risalire all'ormai introvabile *Austerlitz* della SPI per avere qualcosa di simile), ma perché il sistema adottato si basa è già stato descritto nella recensione di *Napoleone a Lipsia* nello scorso numero di "KAOS".

Per capire il vero spirito del gioco leggiamo ciò che scrive l'autore, Nicola Zoni:

"Come vi sarete comportati al posto di Napoleone o dell'alto comando alleato?"

Ecco la novità: dare a tutti la possibilità di verificare la propria capacità, sia strategica che tattica, sottoponendo quesiti riguardanti le scelte più importanti che furono prese dai comandanti degli schieramenti opposti, ma senza dover impiegare ore e ore di gioco e centinaia di pezzi.

Un tentativo analogo era stato fatto da un libro in inglese dal titolo *Be your Own Napoleon* di W.Seymour: analogo perché il lettore di questo testo era passivo, mentre in *Austerlitz* no. La campagna viene analizzata dall'origine all'epilogo della battaglia, attraverso una lettura che risulta essere non solo piacevole, ma anche scorrevole.

Il tutto è affiancato da interessanti schede informative sulle tattiche, le strategie, le armi, ecc. nonché da un ottimo ordine di battaglia che risulta essere più accurato persino di quello di *Austerlitz 1805*, della Osprey, curato da D.G.Chandler.

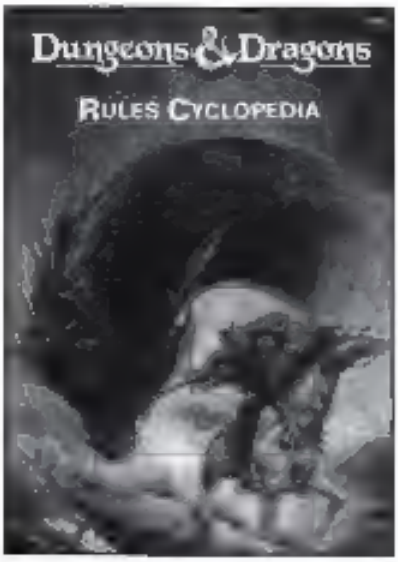
Al termine del test, consultando la scheda finale con i punteggi, ognuno potrà verificare il proprio livello in base alle risposte fornite.

Queste sono analizzate una per una, per apprendere il perché degli errori commessi.

Il punteggio ci indicherà il nostro profilo da pidocchio Mack (lo scrufino di turno) a, logicamente, il grande Napoleone.

(SeG)

D&D RULES CYCLOPEDIA
Gioco di ruolo fantasy (in inglese)
Editore: **TSR**
Prezzo: L. 55.000 circa



Con la *D&D Rules Cyclopedia* la TSR sembra essere riuscita a produrre la forma definitiva per il GdR più famoso del mondo, che nei suoi diciotto anni di vita ha avuto altre tre edizioni. Esteriormente, la *Cyclopedia* si presenta come un volume cartonato di oltre 300 pagine, che si potrebbe quasi confondere con uno degli innumerevoli tomi dedicati al fratello maggiore *AD&D*.

La veste grafica è curata anche se, nella tradizione TSR, abbastanza spartana.

Dal punto di vista dei contenuti, si tratta essenzialmente di una raccolta dei materiali inclusi nei set *Expert*, *Companion* e *Master* della terza edizione, integrati da alcune nuove regole (tra cui il sistema di abilità introdotto negli *Atlanti*) e da una introduzione al Mondo Conosciuto e al Mondo Cavo, che fanno da sfondo ai prodotti TSR dedicati a *D&D*.

In appendice sono incluse regole per convertire i PG da *Dungeons & Dragons* ad *Advanced Dungeons & Dragons* e viceversa, che aiutano a chiarire le differenze (sostanzialmente poche) tra i due sistemi.

La *Cyclopedia*, come dice il nome stesso, è più un'opera di consultazione che di lettura.

Ben poco spazio è lasciato al colore e alle spiegazioni: quello che troverete in queste pagine è una massa enorme di dati e informazioni, che spaziano dagli artefatti delle razze semi-umane alle macchine d'assedio, oltre ovviamente alle liste complete degli incantesimi e alle regole per portare i PG fino al 36° livello.

Si può considerare la *Rules Cyclopedia* un prodotto riuscito?

Sicuramente la divisione in 'set' usata nell'edizione precedente creava qualche problema nella ricerca delle regole, ma aveva il pregio di consentire un assorbimento graduale delle informazioni e una lettura più agevole.

La *Cyclopedia* rischia invece di intimidire coloro che abbiano poca esperienza di GdR, e in effetti sembra essere diretta soprattutto a chi sia già in possesso della terza edizione e cerchi un compendio a cui fare riferimento nel corso del gioco.

(RDM)

IMPERIUM
Gioco da tavolo fantascientifico
Editore: **GDW/Stratelibri**
Prezzo: L. 45.000

2113 d.C.: entità aliene appartenenti alla razza dei Vilani sconfinano in spazi stellari controllati dalla Confederazione Terrestre.
Le truppe terrestri reagiscono: inizia così la Prima Guerra Interstellare.
Imperium (edito originariamente dalla GDW e pubblicato in italiano dalla Stratelibri) si incentra proprio attorno a questo scontro tra civiltà.
I giocatori sono due e gestiscono uno le forze Vilani, ovvero l'Impero, e l'altro le forze terrestri.
Attraverso una serie di battaglie si decide il dominio su una regione dell'universo che comprende anche il Sistema Solare.
La storia futura è la stessa descritta in *Traveller*, il primo GdR fantascientifico mai pubblicato (attualmente fuori produzione, e sostituito da *MegaTraveller*). Nel passato la GDW aveva prodotto diversi altri giochi da tavolo compatibili con *Traveller*, tutti però attualmente fuori catalogo.
La veste grafica è semplice ma gradevole. La mappa è abbastanza schematica, ma svolge bene la sua funzione di scenario stellare.
Ogni partita può essere a sé stante, oppure inserita in un gioco campagna in cui le guerre si alternano a periodi di pace e riorganizzazione.
Il gioco è ben congegnato e va al di là delle semplici battaglie tra navi spaziali o truppe da sbarco.
Diversi altri fattori sono rilevanti, come l'economia o, per il giocatore imperiale, il favore dell'Imperatore.
L'aspetto economico dà a *Imperium* un carattere più realistico rispetto ad altri giochi fantascientifici, in cui fattori come la capacità di rimpiazzare le truppe e navi perdute non sono considerati. In *Imperium*, infatti, a parte la dotazione iniziale di mezzi, il giocatore deve impiegare i proventi derivanti dai propri possedimenti per produrre nuove astronavi, nuovi avamposti o per arruolare nuove truppe. Le risorse devono inoltre essere impiegate per la manutenzione delle astronavi, che altrimenti risultano limitate nel movimento e nel combattimento.
Le regole sono semplici ma dettagliate, con una parvenza di scientificità nelle spiegazioni sulle distanze stellari, i balzi iperspaziali e i rifornimenti.
Queste spiegazioni non solo non sono futili (dato che vengono subito tradotte in termini di regole di gioco) ma aiutano a creare la giusta ambientazione. Il movimento si basa su due modalità diverse: subluce e balzi iperspaziali. La dimensione e il tipo di motori di ogni astronave ne influenzano inoltre le possibilità di movimento. Il combattimento nello spazio tiene conto principalmente della distanza di fuoco e del tipo di armamento (laser o missili), ma alcune opzioni, come gli attacchi suicidi, aiutano a rendere vari gli scontri.
Ben fatto anche il combattimento planetario, che è diviso in due fasi: una di bombardamento dallo spazio, l'altra di sbarco, essenziale per assicurarsi il possesso del pianeta o avamposto attaccato e quindi delle sue risorse, fondamentali ai fini della vittoria finale.
Una parte delle regole copre infine i periodi di pace: rimpatrio di forze, aggiustamenti territoriali, possibili diminuzioni dell'efficienza di navi e truppe. Completano il tutto alcune regole opzionali per il gioco campagna e due pagine di analisi dei pezzi di gioco.

(ADM)

ZAPPIN'

Benvenuti a 'Zappin', la nostra nuova mini-rubrica di recensioni lampo. Questo mese parliamo di riviste. Sott'occhio abbiamo **"L'Eco di Arkham"** n°1, il quadrimestrale della Stratelibri, di cui in "KAOS" n°3 avevamo accennato il 4°!!. L'impostazione è la stessa del numero precedente: brevi articoli per introdurre i giocatori nelle avventure pubblicate dalla casa editrice, uno scenario su due pagine, una recensione di *Pendragon* e un numero di novità. Per 1.500 lire, un buon acquisto per i Custodi de *Il Richiamo di Cthulhu*. Tutta dedicata ai prodotti importati o tradotti dalla Stratelibri anche **"Excalibur"** (bimestrale, 48 pagine, 6.500 lire) con recensioni, avventure e regole addizionali. Molto buona la veste grafica, purtroppo limitata dal bianco e nero; più discutibili gli articoli, soprattutto le recensioni che tendono ad assumere toni smaccatamente entusiastici, diventando poco credibili. Completamente diversa è **"Panoplia"**, rivista di wargame e storia militare giunta alla sua nona uscita: la grafica è spartana, anche se arricchita da una sezione centrale a colori con ottime foto. Gli articoli sono variegati nei contenuti e la pubblicazione (trimestrale, 64 pagine, 6.000 lire) è diventata un punto di riferimento per tutti gli appassionati del tridimensionale storico e di cose militari.

MARTIN MYSTERE

K11

DALL'INCUBO ALL'IMPOSSIBILE

d. Alessandro Ivanoff

L'orrore si cela sicuramente sotto un velo d'oblio, nella realtà di tutti i giorni, per rivelarsi all'improvviso per pochi, sanguinosi attimi. E dopo che ha colpito torna rapido nel silenzio da cui è venuto, e ricade nell'oblio. Contro questo orrore fatto di demoni, zombi, pazzi sanguinari e poteri occulti combatte **Dylan Dog**, l'indagatore dell'incubo. Il maggiore (per vendite) fumetto di genere horror interamente prodotto in Italia, permette a novelli investigatori di immergersi nelle stesse ambientazioni, da brivido e di scontrarsi con le forze del male.

Ma, accanto a questo mondo classico della paura, esistono ben altri tipi di misteri, più sottili e forse più inquietanti. Misteri che ci circondano ogni giorno, immobili, ignorati e il più delle volte volutamente dimenticati, misteri in attesi di una risposta che forse ci rifiutiamo di cercare per paura di scoprire la verità. E infatti così ovvia e chiara la storia dell'umanità e della Terra, oppure l'origine e lo sviluppo della civiltà umana? Se così fosse, perché ancora oggi siamo imbarazzati quando si parla dell'Antico Egitto, cui ingegneri sono stati capaci di erigere costruzioni perfette e meccanismi in grado di resistere all'usura del tempo per millenni? Come spiegare misteri sulla civiltà emersa che, ancora oggi, stiamo cercando una risposta?

Nel campo dell'archeologia fantastica è facile sbizzarrirsi per trarne delle conclusioni, e questo lo sa bene **Martin Mystère**, il Detective dell'Impossibile, altro eroe della scuderia di Boselli che deve il suo pluriennale successo alla fervida fantasia dell'autore. Alfredo Castelli Martin è un archeologo americano che ha ereditato la passione e la ricchezza a studiare nelle più prestigiose università europee Parigi e Firenze su tutte) e che si dilletta a condurre indagini sui misteri dell'antichità. È una delle poche persone che conosce realmente la vera storia dell'uomo, a partire dalla leggendaria Atlantide, civiltà assai più progredita della nostra che si distrusse completamente in una feroce guerra contro la rivale Mu. Come lo stesso Castelli ha definito, Mystère è un uomo attratto da tutto ciò che rappresenta una sfinge e una sfida all'intelligenza anche se semplice, ama giocare con il tempo, prevedere, essere un sfinge e accendere l'interesse del detective dell'Impossibile.

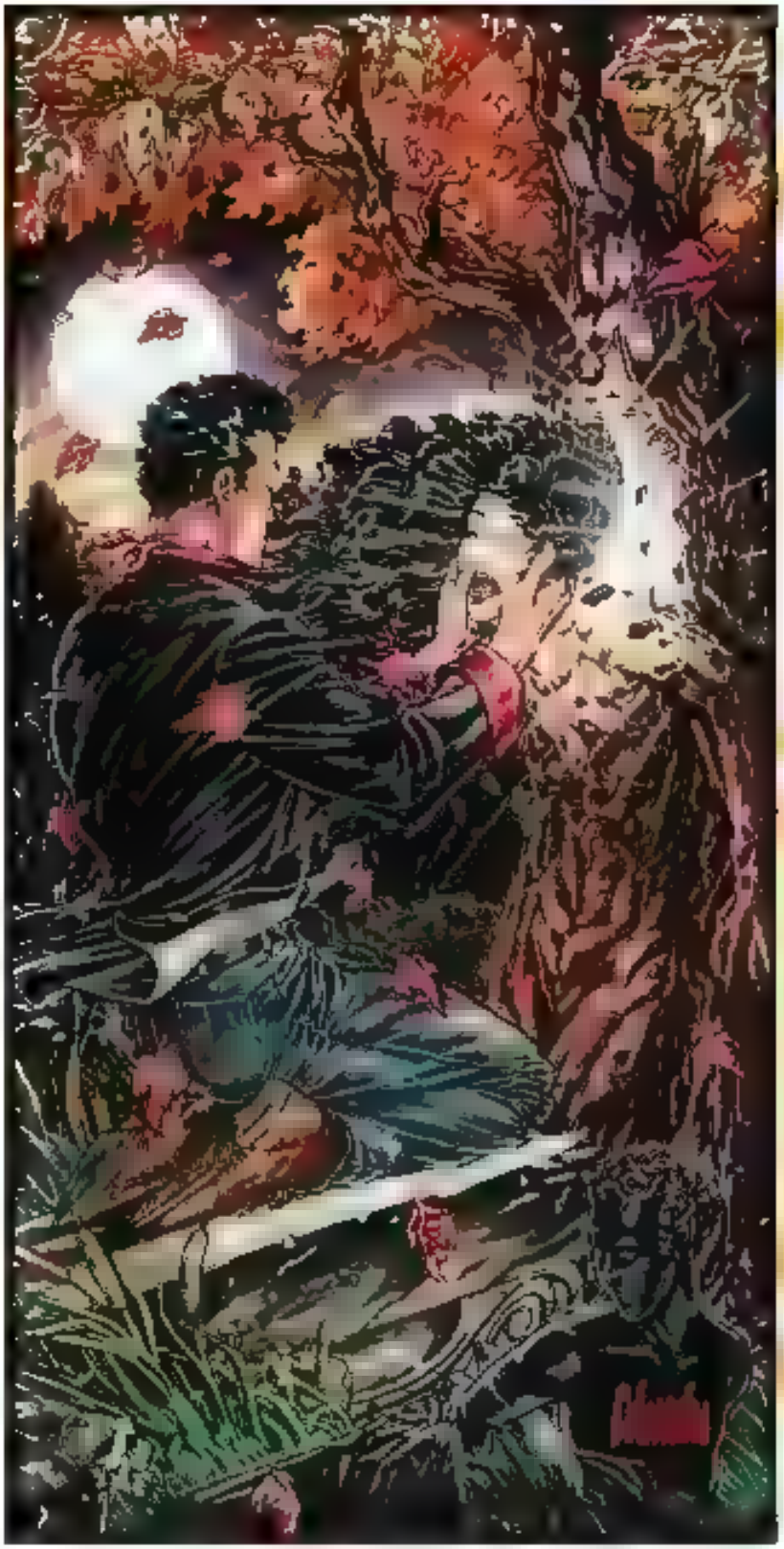
Il mensile *Il Mistero Martin Mystère*, la nuova espansione per *Il Mondo di Dylan Dog*, si rivolge a quei giocatori che vogliono mettere un po' da parte i soliti demoni e streghe per indagare sui misteri sepolti dal nostro passato. In più di un'occasione, infatti, i personaggi saranno coinvolti in trame che raggiungono origine proprio dalla Storia, la storia realmente successa e documentata, per poi mescolarsi con che mondi fantasiosi capaci di fornire, alla fine, una spiegazione coerente e logica che magari, se avvicina alla realtà più di quanto anche il giocatore più scettico osi pensare.

Il Mondo di Nuova Midea è un ambientamento originale. Non esiste un mondo di riferimento. Il mondo è stato creato appositamente per questo gioco. Ogni personaggio creato avrà a disposizione nuovi elementi, quali per esempio i Punti Personaggio (con i quali si potrà modificare in parte l'esito dei propri tiri di dado), aggiungere nuove specifiche al proprio Detective dell'Impossibile (le cosiddette specializzazione che consentiranno di ridurre il rischio di subire automatici insuccessi degli investigatori stessi) o poterne aggiungere di nuove (che possono essere ispirate anche a personaggi più estesi).

Inoltre mentre *Il mondo di Mezzo* e *Dylan Dog* vedono in esame l'Inghilterra in generale e Londra in particolare, l'espansione dedicata a Martin Mystère parte dall'analisi degli stati d'America e più precisamente di New York, residenza dello zio Marty. Nella espansione sono state inserite nuove tabelle sostanziose per la generazione di personaggi come impiegato, barista, direttore di taglie o il predicatore religioso e una breve guida per orientarsi arbitro [illegible] agli SA [illegible] e per l'accesso a Monte Analogo e misteriosi [illegible] Mondo Magico, il quale [illegible] sarebbe la civiltà degli atlantidei e dei lemuriani gli abitanti di Mu). Una razza antichissima che una filosofia [illegible] e antidiluviani spiegano [illegible] hanno lasciato molte tracce della loro esistenza.

Obiettivo dei personaggi non sarà necessariamente uno, quello di rendere di dominio pubblico le sempre più [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] Mondo, già in parte [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

TUTTI GLI ORRORI DI
DYLAN DOG
di Roberto Di Meglio



l'umanità

[illegible]

Dylan [illegible] nettamente dalla maggior parte degli altri eroi fumetti[illegible] [illegible] che non mancano [illegible] [illegible] indizi [illegible] [illegible] dell'ottimo saggio di Michele Masiero *Storie oltre [illegible] Dylan Dog*, [illegible] [illegible] che [illegible] [illegible] [illegible]

di copyright ma in compenso con una schiera delle creature dell'horror classico.

Il gioco si avvantaggia di altre potenzialità e anche se non si può pretendere che ogni arbitro o autore di avventure sia un novello Sclavi è sicuramente possibile fare uno sforzo per infondere negli scenari e nelle partite qualcosa di più dello spirito pulp tale del personaggio e cioè, in fondo, il vero dovrebbe ispirare in chi gioca.

Prima di tutto capendo che lo spettro dell'orrore inutile e il raccontino spesso hanno poco da offrire rispetto all'immancabile detective che risolve il caso. Dylan e Bloody sono prima di tutto investigatori, e quindi analisi ed emozioni non può mancare.

È sconsigliabile quindi basare le proprie sul metodico accumulo di indizi che conducano inesorabilmente al colpevole della circostanza: le prove dovrebbero essere incerte e incomplete gli investigatori dovrebbero aver bisogno di basarsi più sull'umano che sul metodo analitico-deduttivo.

Altro punto da tener presente è che nelle storie di Sclavi non solo si fa un largo uso del meccanismo del ribaltamento tipico dei thriller nel quale che sembrava fino all'ultimo il principale indiziato si rivela innocente e viceversa, e tutte le certezze e tutti gli [illegible] crollano [illegible] finché ogni certezza e disposizione [illegible] sulla [illegible] [illegible] [illegible]

D y D =

TUTTO QUELLO CHE AVRESTE VOLUTO COMPRARE E NEMMENO SAPETE CHE ESISTE

di Simone Peruzzi

IL PUNTO FOCALE DELLA QUESTIONE

Hi, appena letto di un tale che è stato licenziato perché era andato in chiesa a pregare per avere un momento di ripensamento e dirottare tra dotto che non tollera che si passi sopra di lui, quando si vuole qualcosa!
Groucho

Certo se non sapete quanti sono gli albi, in quante edizioni e tutti i titoli delle storie a memoria, cominciamo proprio con il piede sbagliato. Cercate di farvi prestare un piede quello magari [illegible] esatto cognito. Casomai non fosse in [illegible] nasso il [illegible] [illegible] [illegible]

1) Con la data di questo mese, si trova nelle edicole il settantesimo episodio della serie **"Dylan Dog"** di cui il [illegible] numero in vista [illegible] mente all'ottobre 1986.

2) I mensili **"Dylan Dog Ristampa"** e **"Dylan Dog Seconda Ristampa"** (capito di che si tratta? sono partiti senza più tornare rispettivamente dal luglio 1990 (con cadenza quindicinale per il primo anno) e dal luglio '97.

3) Inoltre da luglio '96 sono stati pubblicati sei **"Dylan Dog Special"** che sono dei numeri speciali, estivi e annuali con allegati dei volumetti a temi sul titolo "L'Enciclopedia della Paura".

4) Per concludere, appartenente alla serie **"Albi Fuori Serie"** si possono leggere (in linea teorica, visto che sono quasi introvabili) l'imperdibile *Martin Mystère/Dylan Dog - L'Ultima Fermata* (l'Incubo cartonato 1998), *Dylan Dog presenta il Primo Almanacco della Paura* (marzo 1997) e *Dylan Dog presenta il Secondo Almanacco della Paura* (marzo 1998).

Per la cronaca: [illegible]

MA C'È DI PIÙ!

Pensiamo della humanitè, come fanno gli albi stessi a non andare in confusione con altrettanto anche qualche numero!
Groucho

Ai fan degli albi, regolari o meno stampati da Sergio Bonelli Editore, che quelli che ho elencato poche righe fa esistono anche altre storie a fumetti edizioni alternative che narrano le avventure dell'Indagatore dell'Incubo più amato dagli italiani e in buona parte dalle italiane e che sono uscite per case editrici diverse da quella madre (o padre)? Il seguente elenco sebbene rigorosamente numerato e completo, è alternativo rigorosamente [illegible] ordine usato.

1) L'Orrore

Storia di cui è uscito [illegible] Dylan Dog Casertano. Uscita [illegible] Per così [illegible] Conde Nast, è stata [illegible] stampato sotto forma di albetto [illegible] [illegible] [illegible]

PAROLE, PAROLE, PAROLE

Spiritofatone di nove tavole (niente male!) Allegato *L'Orrore*

• ***Dylan Dog. Io, Dylan, e le Donne*** maggio 1998 numero doppio serie regolare Soggetto di Tiziano Sclavi e Claudio Chiaverotti Soggetto ironico e superficialmente superficiale su tutte le donne di Dylan dei primi quarantatré episodi, con relative illustrazioni. Tabella molto simpatica di tutte le curezze, baci e rapporti, storia per storia, di Dylan con le donne incontrate nelle storie precedenti, con una media di circa un bacio per ogni donna. Allegato *Fermate Dylan!*

• ***Dylan Dog 2*** ottobre 1998 introduzione di Alberto Bonanni (nuova serie) Nuovo inizio su Scotland Yard per Dylan, che si ritrova a dover risolvere anche il caso di un perdente. Cronologia dal numero 44 in poi, che si sovrappone alla prima di 5. Piccole delle feste tenutesi in onore di Dylan interessante il bollettino. Articoli di Stefano Mazzanti, Rami, molte altre pagine in bianco per permettere l'espansione del pensiero. Allegato *Spiritofatone*

ampio sul duo "Dylan Dog Horror Fest" ampiamente illustrato da foto a colori, arti viene sfilata di celebrità Dario Argento, Robert Englund, Clive Barker ecc.) Carrellata di schizzi di autori (tra gli altri Bonelli, Bussi) Bibliografia essenziale, gadgets, gli su DyD, utile solo ai super-collezionisti. Allegato *Incontrarsi*

• ***Dylan Dog 3*** novembre 1998 introduzione di Michele Masson in pe... Cronologia ... numero 5? al 4. Sezione di 48 pagine ... dunque quello che riguarda il mondo ... gli inediti e le curiosità abbastanza divertente e riuscita. Seconda parte di *Io, Dylan, e le Donne* (vale il giudizio già espresso) Allegato *Tempi*

• ***Raccontare Dylan Dog*** che ha avuto ben tre ristampe di cui la prima in una copertina diversa e risale al marzo 1999 scritto da Michele Masson e edito da Alessandro Distribuzione differentemente da volumi della collana e dai saggi critici in senso stretto. Non voglio soffermarmi su questi nella maniera più assoluta, mi limito a dire che dalle sue pagine riuscii per la prima volta a conoscere più la figura del creatore che quella della creatura. Questo lavoro perfettamente completo sotto ogni punto di vista (apparato critico, bibliografia e bibliografia di Tiziano Sclavi, profilo psicologico di Dylan Dog, sceneggiatura con funerali a fronte, cronologia completa ecc.) ha tutti gli ingredienti per soddisfare, anzi per piacere curioso che addentra a una lettura assetata di approfondimenti, completamente quella da cui parte un'intervista alla fine. Da consigliare una lettura anche a non appassionati.

[illegible] completezza, [illegible] anche [illegible] saggio, che [illegible] [illegible] consultare [illegible] [illegible] [illegible]

...il romanzo da cui è nato Dylan Dog e con 12 disegni originali di Angelo Stano: la prima tiratura, stranamente, è andata esaurita! Protagonista è Franco Dellamorte, figura a cui Sclavi si è ispirato per creare l'indagatore dell'incubo e che i lettori più attenti del fumetto ricorderanno essere apparso su "Dylan Dog Special" n°3 (...che cosa vi manca?) Per chi non lo conoscesse più approfondita ... [illegible] ... [illegible]

2) ... [illegible] ... ha pubblicato *Gli occhi, Buio* e *Dylan Dog*. ...

3) Arrivo un po' [illegible] ... del collezionismo è impressionante. ... pensate lo stesso che sono stati stampati ... *Dylan Dog* **Agenda** 1997, ... *Dylan Dog* **Diario** 1991-1992 ... editrice DeAgostini. Si tratta ... [illegible] ... bacheca! Moda!

4) Se volete scrivere a vostri amici ... [illegible] ... più una **cartolina** affrancata! ... il gruppo editoriale ... ha pubblicato tre cofanetti di ... l'immagine del contenitore ... prima edizione ... [illegible] ... Dylan Dog. Si tratta delle prime ... [illegible] ... quanto cofanetto ... [illegible] ... allegato *Incubi* ... vedere prima) e infine ... [illegible] ... prese dalla storia *Kamp* ... Moda!

5) DeAgostini ha anche pubblicato una serie di 24 **figurine** ... in arte Starlord. Io ne ho pochi esemplari ... hanno regalato una bustina con il n°1, ... quelli di cui ho deciso ... erano veramente orribili: ... era forse questo lo scopo della collezione quello di imitare? Le uniche che si salvavano, fra figurine fluorescenti, psichedeliche, a due colori ma sempre quelli sbagliati, ... [illegible] ... Insomma, immagini della copertine degli albi. Moda

6 Per i fan che hanno perso tutto e si disperano perché non sanno più che cosa comprare, devo esistere di una poco reclamizzata **serigrafia** della Hazard, l'immagine che poi non è altro che il frontespizio attuale degli albi ossessivi. Quel disegno a pagina 4 con la scritta DYLAN DOG e sotto il titolo della storia in stampatello. ha un formato di cm 50 x 70 e stata realizzata con ... passaggi di colore pesa 350 grammi ed è firmata e numerata a 150 copie da entrambi gli autori cioè Sclavi e Stano. Comunque, c'è anche la tiratura non limitata. Che volete di più dalla vita o dalla morte? ... perché è bella assai

7 ... anche per l'inverno, se ... quel fedelissimo ... dei ... Fashion International ... una serie di 6 **magliette** ... stampate in ... Aerial stretch

8 ... che mancasse un **videogame** ... esce ... da minuti alibi n° 5 (originale ristampa fa il vostro), è stato prodotto ... tale Simulmondo in un sacco di tornate e sicuramente girerà anche sul ... Ma ... gli ... vita? Non penserete mica che manchi allegata alla confezione ... chiaro

... scena media di tre pagine? ... sono Sclavi e Montanari & C ... mica si può avere tutto dalla vita! Vedi, ... [illegible]

9 Per i fan di prima, un altra primizia: la casa editrice Lo Scarabeo specializzata in **tarocchi**, produce *I Tarocchi dell'Incubo* (è o non è specializzata?) ... [illegible] ... Illustrazioni ... a cura del tuo Sclavi/Stano. Anche in questo caso, esiste sia l'edizione firmata e numerata dagli autori che quella normale a cui, però, è allegato un albo di 8 pagine con raffigurati i singoli arcani. Mah, per lo stesso motivo della serigrafia!

10 E per concludere in bellezza, una ridda di gadgets: la Vicegroup ha realizzato **lavagne lampade salvadanai cuscini specchi saponette**, e **portatrani**, mentre la linea Aurum Mercadone arricchisce ... le proprie fila **spille portachiavi notes toppe da cucire calendari album portafotografie diari** ... e la settimana quelli senza **blocchi-cubi per appunti**, **agende** agendine agendone e altro ancora. Tutto veramente ricapricciante! Moda!

Q-RIOSITA'

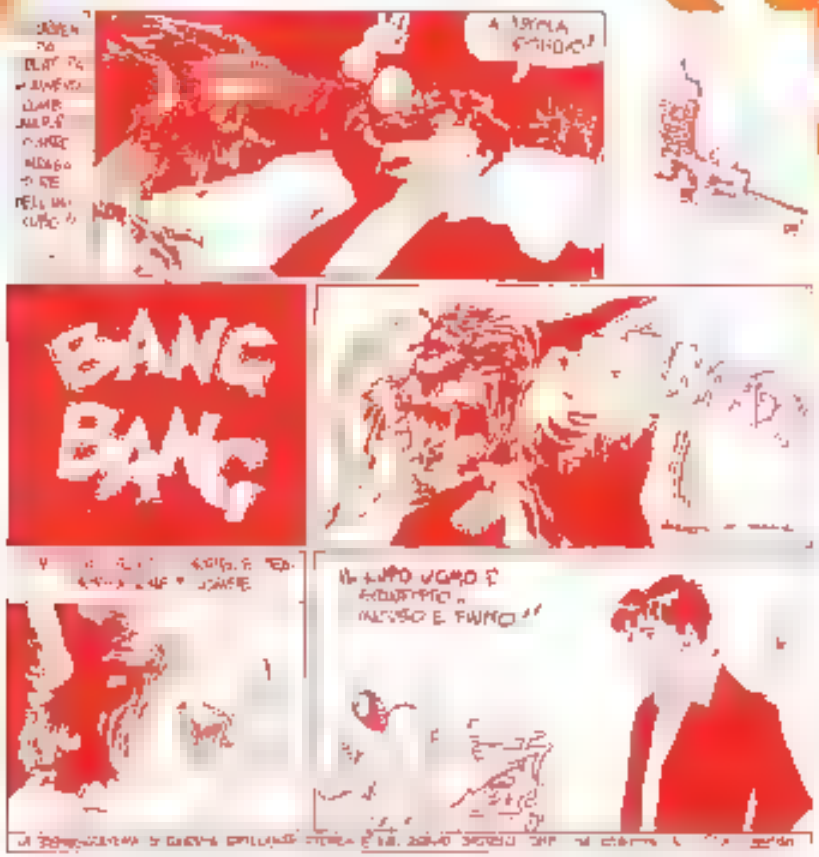
di Simone Peruzzi

Una rosa senza spine va a pile
Groucho

* Lo sapevate che Dylan Dog è arrivato anche sui quotidiani?
Ben 14 testate giornalistiche hanno pubblicato in 53 puntate giornaliere, a partire dall'11 luglio 1990, la storia *Memorie dall'invisibile* (albo n°19, che così diventa mitico) scritta da Sclavi, disegnata dal bravo Casertano ed elaborata per i giornali da Castelli.

* Lo sapevate che esiste una tavola di Dylan Dog eseguita a quattro mani?
L'hanno realizzata Sclavi, Casertano, Roi e (sorpresa!) Silver, il disegnatore di Lupo Alberto, durante la manifestazione "Dylan Dog... in Mostra" svoltasi nell'ambito del Festival dell'Unità, a Parma dal 31 agosto al 16 settembre 1990.

* Lo sapevate che Dylan Dog ha imparato a parlare quattro lingue dopo appena sei anni dalla nascita?
Le prime tre nazioni [illegible] hanno tradotto [illegible] sono state rispettivamente la Germania, la Francia e la Spagna durante il 1988.



[illegible] ma il motivo è evidente [illegible] tutti che il non [illegible] lingua piuttosto diffi[illegible]

[illegible] sapete che Dylan Dog [illegible] disco (e non di [illegible]

[illegible] poeta, dei Mas[illegible] [illegible] pubblicato un [illegible] [illegible] dei [illegible] [illegible] [illegible]

ZIO MARTY
ADDENDA
di Simone Peruzzi

[illegible]

[illegible]

[illegible]

OSSIER

Martin Mystère e altri eroi italiani

Edizioni Alessandro

Pagine 320

Supplemento a Il mondo Avalon 350

Tutte le Avventure di Martin Mystère 350

1 **Dreamtravel** di Alfredo Castelli

Alessandro

Pagine 320

Supplemento a Il mondo Avalon 350

Tutte le Avventure di Martin Mystère 350

2 **Tempo Zero** di Alfredo Castelli

Alessandro

Pagine 320

Supplemento a Il mondo Avalon 350

Tutte le Avventure di Martin Mystère 350

3 **Nostra Signora dei Fulmini** di

Alessandro

Pagine 320

Supplemento a Il mondo Avalon 350

Tutte le Avventure di Martin Mystère 350

EDIZIONI

Questi due episodi sono stati stampati

due che non sono regolari anche

sono formati di una pubblicazione

"Martin Mystère Special" n°3 Il

Tesoro di Lady Vera di Alfredo Castelli

Alessandro

Pagine 320

Supplemento a Il mondo Avalon 350

Tutte le Avventure di Martin Mystère 350

"Martin Mystère" n°

Castelli Alessandro

Pagine 320

Supplemento a Il mondo Avalon 350

Tutte le Avventure di Martin Mystère 350

GLI SCRITTI

Tutte

1 **Raccontare Martin**

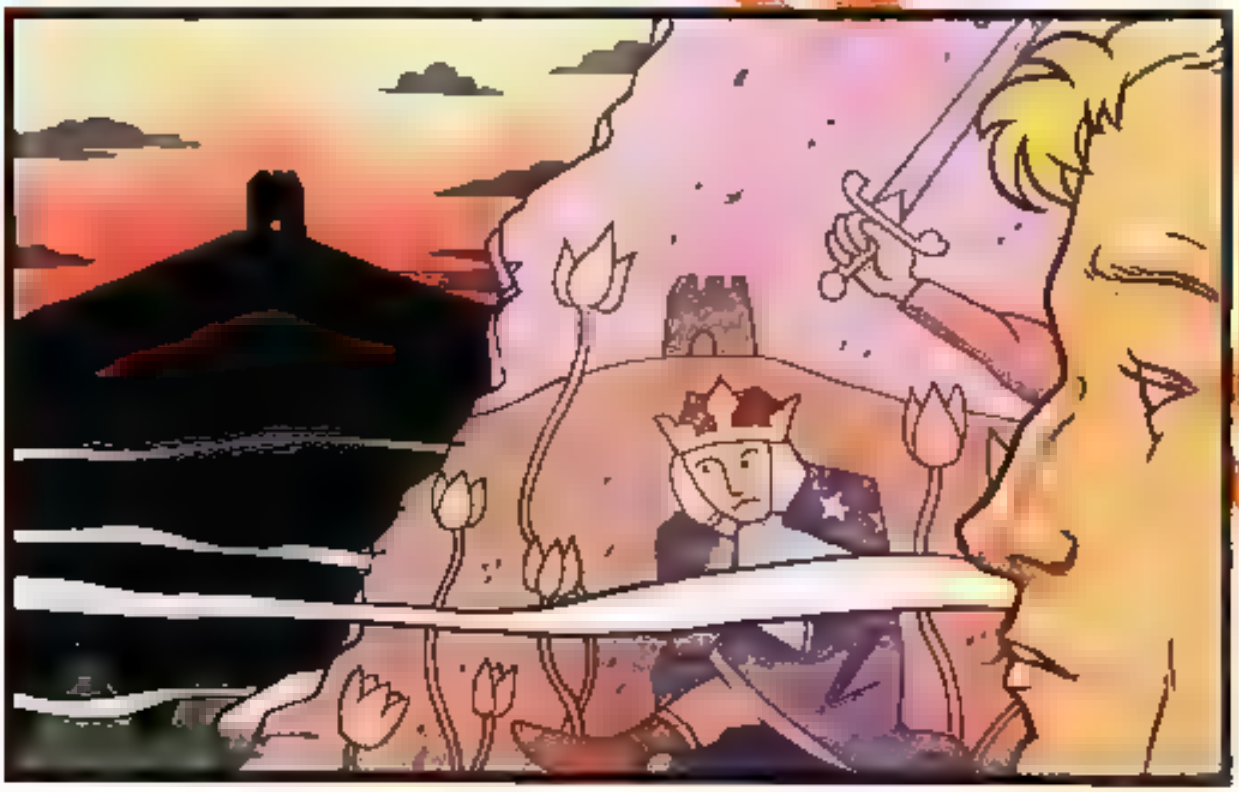
2 **Martin Mystère 1**

3 **Martin Mystère**

4 **Martin Mystère 1982-**

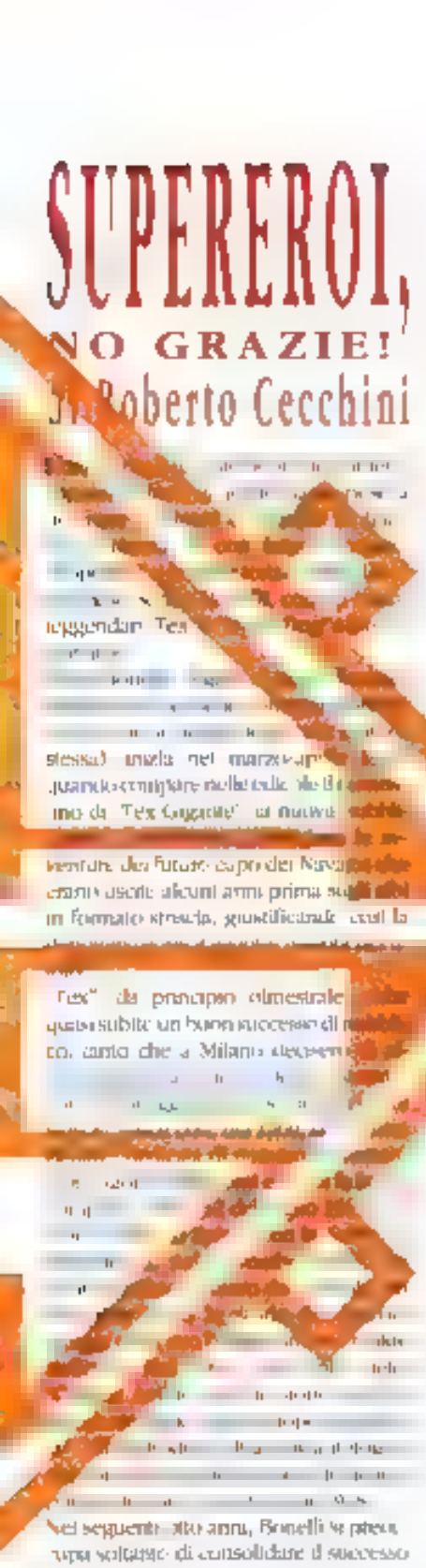
5 **Inattaccabile**

6 **Il Detective dell'Impossibile**



SUPEREROI, NO GRAZIE!

di Roberto Cecchini



Nel seguente mezzo anno, Bonelli si preoccupa soltanto di consolidare il successo delle testate già esistenti. Mentre per alcune le vendite continuano a crescere come per esempio "Tex" che arriva a insidiare Topolino e diventa mitico, "Zagor" e altre pubblicazioni battono la fiacca. In casa Bonelli si rende conto che i gusti dei lettori sono cambiati, che è necessario aprire nuovi orizzonti narrativi e quindi svincolarsi dal genere western che fino a quel momento era considerato l'unico capace di poter reggere la mensilità. Il risultato di questa [illegible] giugno 1975 e si chiama "Mister No" la serie ambientata in Amazzonia in tempi moderni, contiene alcuni elementi allora assolutamente innovativi nella produzione a fumetti, elementi che oggi sono uno dei motivi dello straordinario successo. Per l'editore milanese sta vivendo l'avventura le donne per la prima volta un personaggio maschile, abbandona la strada della rassegnata e umanissima sopportazione altro sesso, anche se non si va oltre [illegible] appassionato agli eccessi dylaniani sono ancora di là da venire). Inoltre "Mister No" è meno eroe e più essere umano con vizi e debolezze che poco tempo prima sarebbero state inconcepibili

[illegible] estetica non si capisce come [illegible] seguente Bonelli abbia pensato [illegible] anche "Akim" veramente [illegible] punto di vista, [illegible] acciaiata di taglio "Judex" nata [illegible] e morta troppo presto [illegible] livello ma di scarsa [illegible] successo, a parte forse [illegible] "Parker" probabilmente il [illegible] mai pubblicata da Bonelli [illegible] sue pubblicazioni anche se [illegible] è di nuovo stampata dallo stesso [illegible] Mister per motivi che con il successo di pubblico non hanno nulla a che fare. Finiscono gli anni 70, e a Milano si respira aria che una iniziativa che abbia avuto successo fra quelle presentate nell'ultimo decennio, e quella riguardante Mister No. Si decide così di ritentare con un nuovo personaggio al di fuori dei canoni bonelliani più triti; dopo un'attenta indagine di mercato, grazie alla quale si evince che uno degli argomenti preferiti dai giovani di allora è quello dell'insolito e del misterioso, come dimostrato dal successo di uno pseudo divulgatore come Peter Kolosimo (la sua ristampata nelle edicole nell'aprile 1982), il primo numero di "Martin Mystère - Il Detective dell'Impossibile". Dotato di una enciclopedica cultura per tutti quelli che riguardano antiche civiltà, leggende e non [illegible] lunghi misteri e vin[illegible] dicendo il biondo americano si [illegible] sballottato in ogni luogo della Terra (quando va bene!), coinvolto in vicende che talvolta sfociano nella fantascienza. Anche questa iniziativa incontra subito un buon successo che si sarebbe ancora meglio negli anni seguenti, tanto quanto basta da far capire che la strada da battere è quella di storie ambientate nel presente, o magari nel futuro, che spazino fra i vari generi della narrativa considerando anche che la sempre notevole richiesta di fumetti western è [illegible] vende Tex Willer.

A tal proposito, come era già successo negli anni '70 con "Akim" e "Judas" risultano incomprensibili manovre editoriali come l'uscita delle due più vecchie e nascoste testate che la storia della casa editrice milanese ricordi. Voglio dire a terribile accoppiata western di "Bella & Bronco" e "Gil", una specie di cowboy con tanto di cappellone e cavallo che agiva in una moderna metropoli americana, come se la serie televisiva "Una Scintilla a New York" non fosse già stata abbastanza.

A parte questo sbandamento, comunque a lungo alla quale abbiamo già accennato chiara, e sarebbe stata seguita fino a oggi.

Nel ottobre del 1986, esce *L'Alba dei Morti Viventi*, il primo episodio di "Dylan Dog", un [illegible] già proposto a Bonelli da un giovane [illegible] già affermato scrittore e sceneggiatore del pavese Tiziano Sclavi, la serie [illegible] punta molto in sordina, anzi da portare addirittura di chiudere, [illegible] successo che riscatterà in capo a un paio di anni. In pochissimo tempo si esauriscono tutti i primi albi che già nel mercato del collezionismo valgono una fortuna e il crescente numero di lettori obbliga Bonelli a mettere in cantiere a tempo di record la ristampa seguita a breve scadenza da una seconda ristampa [illegible] senza precedenti [illegible] fra serie regolari e ristampe, è uno dei fumetti più venduti in Italia, e superfluo sembra che il suo successo che quasi tutti nel settore consideravano legato a una moda del momento, quindi passeggera, non accenna a diminuire con altri piccoli ma significativi [illegible] prodotto oggi sul mercato dell'usato è quello di essere il primo fumetto a vantare un [illegible] numero di lettori. Altra testimonianza del successo del personaggio, se mai ne fosse bisogno è l'enorme [illegible] quantità di gadgets presenti sul mercato.

Arriviamo al 1988: il parco delle testate

OSSIER

EMA

MASCHIACCE ARMATE

27K

MASCHIACCE ARMATE PESANTEMENTE

Ideato da GREG PORTER
Visualizzato da PAUMRU & GALLO
Tradotto da M. Martello Miserotti

Introduzione [illegible] sono piene di storie di donne eroiche che riescono a essere più affascinanti che mentalmente non alle stesse tempo come Lara Croft o Charlie's Angels e Lilli Gruber. Queste donne [illegible] ma [illegible] nel mondo di AD&D. Tutti gli eroi sono maschi, tutti i disegni mostrano [illegible] [illegible] [illegible]

Maschiacce Armate Pesantemente!

Che cos'è *Vasi fracassi Armati Pesantemente* il gioco

Avvertenze e modalità d'uso

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

Maschiacce Armate Pesantemente

Punti Personaggio

Caratteristiche Tutti personaggi hanno 5 Caratteristi-

Valore Caratteristiche	Costo	Danno CaC.	Livello
0	5	1	Sul divano tutto
1	2	1	
2	0		Più o meno
3	-2		
4	5		
13	+10	2	
14	15		
15	+20	3	
16	30	3	
17	+40	4	
18	+50	5	Da Dio
19+	+70 punti	6	Da Dea

Forza

moltiplicata per 5 (in modo che il peso delle maggiori armi della categoria corrisponda a una statura in metri leggermente superiore a quella del personaggio). Se il personaggio è molto più alto o più basso della media, il peso dell'arma può essere moltiplicato per un numero diverso da 5 a discrezione del master.

Per gli oggetti [illegible] il peso è [illegible] se si desidera che siano maneggiabili, la statura massima ragionevolmente [illegible] è quella [illegible] pratica e adatta alla [illegible] dei giocatori.

Esempio *Aiutò a una [illegible] per cui [illegible] [illegible] senza [illegible] Per la [illegible] [illegible] [illegible]

Sedurre creature [illegible] pensiero [illegible] che sessualmente [illegible] Il Successo

Margine di Successo	Favore
0	Medio [illegible]
+2	Piccolo
3-4	Medio
5-6	Grande
[illegible]	[illegible]
9+	Incredibile

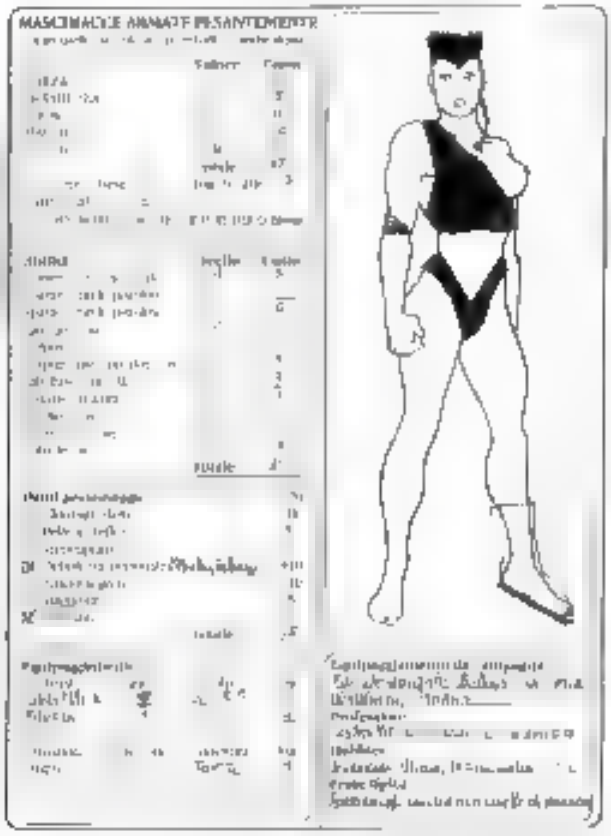
[illegible] Il [illegible] successo [illegible]

Situazione	Modifica
Esempio [illegible] sufficiente	1
Tempo sufficiente	0
Più del necessario	+3
Nessun contatto fisico [illegible]	-3
Manipolare [illegible]	

[illegible] per [illegible] [illegible] [illegible]

Maggiorato [illegible]

Delicatino [illegible]



Katty Vona

	Valore	Costo
[illegible]	1	
[illegible]		5
[illegible]		
[illegible]	4	
[illegible]		5
Totale		**55 punti**

Abilità	Livello	Costo
[illegible]	[illegible]	5
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	3
[illegible]	[illegible]	5
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	
Totale		**10 punti**

MASCHIACCE ARMATE PESANTEMENTE

...qualsiasi cosa volevate da un GdR... e anche di più

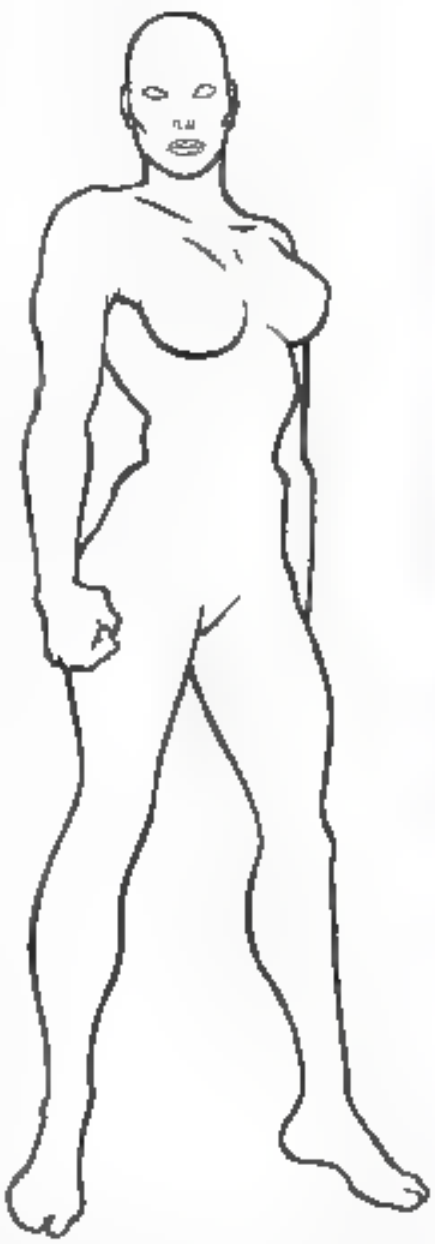
	Valore	Costo
FORZA		
DESTREZZA		
LOOK		
MAGIA		
SALUTE		
	Totale	

Movimento base | Ing di carico

Danno Cac.

Abilità	Livello	Costo
Combattere con le mani nude		
Sparare con le pistole		
Sparare con le pistole		
Lanciare cose		
Colpire cose		
Colpire cose con altre cose		
Saltellare qua e là		
Scassinare serrature		
Cogliere cose		
Volare con cose		
Roba tecnica		
	Totale	

Punti personaggio		+/-
	Chirurgia plastica	10
☐	Pelle in Teflon	-5
☐	Scarsa memoria	-5
☐	Debolezza personale	+10
☐	Amore segreto	+1
	Maggiorata	+5
☐	Deficiente	+5
	Totale	



Equipaggiamento

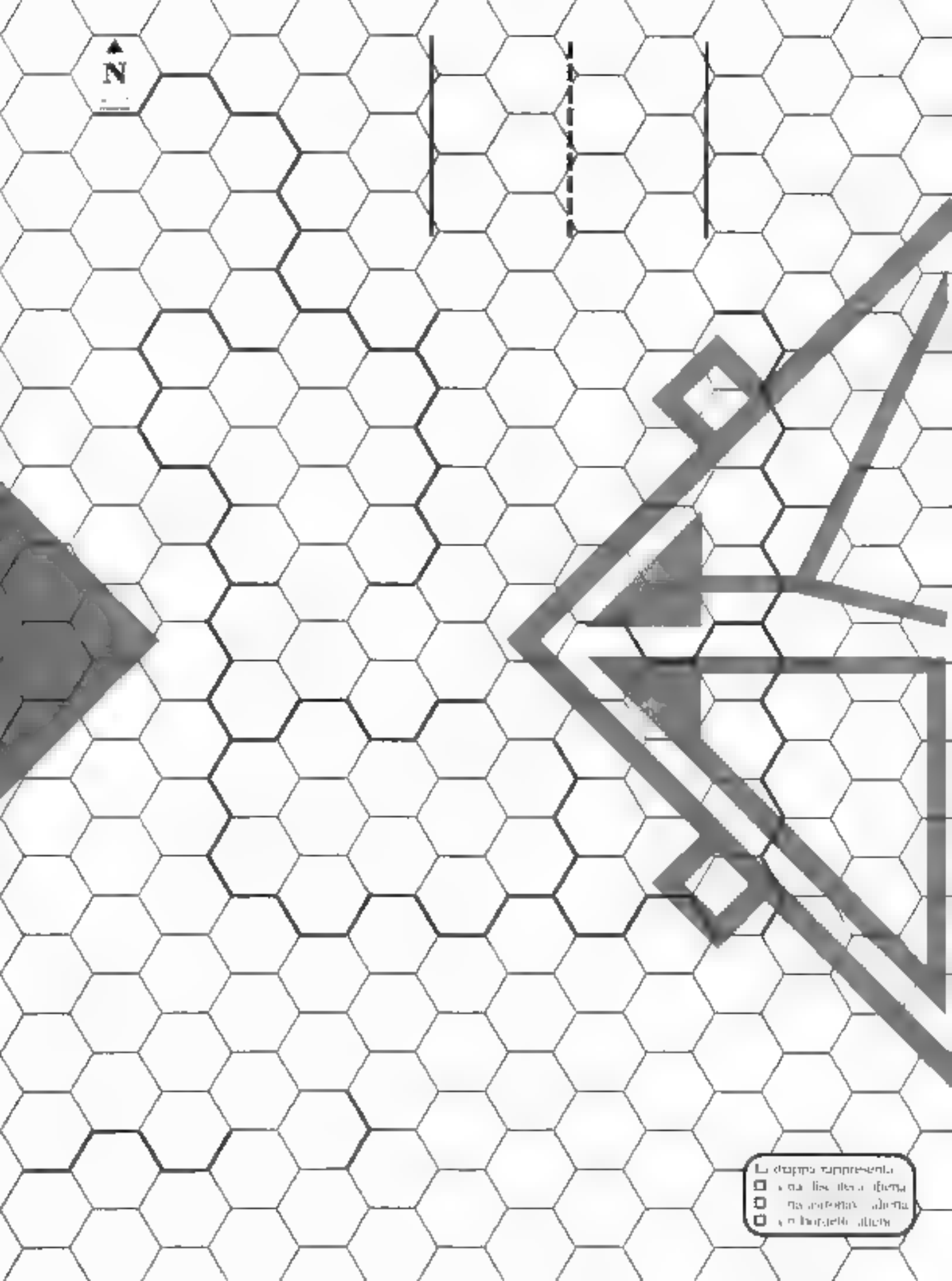
Arma	Danno	Colpi	Ing
Armatura	Protezione	Colpi/Turno	Ing

Equipaggiamento da campagna

Professione

Hobbies

Frase tipica


N

N

Vantaggi e svantaggi

Equipaggiamento preferito (in ordine)

Equipaggiamento da campagna

Professione

Hobbies

Frase tipica

COMBATTIMENTO

Tanto per iniziare

Movimento

Ammassamento

[illegible] [illegible]

Attacco [illegible]

Circostanza

Abilità	Modifiche
Pistolero	
[illegible]	
Tutto ciò che muove [illegible]	
[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	
Colpire	
[illegible]	
Lanciafiamme	
[illegible]	
Tiro	
Tutti gli attacchi	
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

Combattimento in mischia [illegible]

Bersagli multipli [illegible]

Colpi mirati [illegible]

Shotgun [illegible]

Ricaricare [illegible]

Bombe e roba simile [illegible]

Lanciafiamme [illegible]

Attacchi Mischia [illegible]

Situazione	Modificatore
[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	+2
[illegible]	+1 per livello [illegible]
[illegible]	+1 per [illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

[illegible]

Esempio [illegible]

Effetti opzionali [illegible]

Danno [illegible]

Parte del corpo	Salute persa per punto
Testa	1d6
Torso	1d4
Braccia, gambe	1d3

Esempio [illegible]

Localizzazione del colpo [illegible]

Tiro	Parte del corpo
[illegible]	[illegible]
3-9	Torso superiore
[illegible]	[illegible]
12	Braccia
[illegible]	[illegible]

[illegible]

GENERAZIONE DI SCENARI CASUALI

[illegible]

Avvocati, Pistole e Soldi

Altro equipaggiamento

Le bestacce

Tiro	Tipo di mostro
2-3	Stupidi e lenti, ma sempre mortali
4-5	Brutti e cattivi
6	Semplici comuni mortali

Carini e mortali	
Tiro	**Risultato**
3-4	Cacciatori di Tartarughe
Stupidi e lenti	
Tiro	**Risultato**
4-5	Commissione parlamentare
Brutti e cattivi	
Tiro	**Risultato**
3-4	Tutti dopo
5	
Semplicemente strani	
Tiro	**Risultato**
5	Politici
6	Inizio Avventure

Tipo di Scenario

Tiro Tipo di Scenario

4 Avventure ambientate nell'ufficio del sindaco sulla mafia, ma niente gli altri personaggi vanno alla ricerca di soldi e spaventano la moglie.

5

[illegible] e ricaricare un'arma nello stesso momento.

Si può [illegible] personaggio [illegible] da un [illegible] della propria [illegible] stessa [illegible] [illegible] per [illegible] [illegible] per [illegible]

[illegible] questa regola:

[illegible] [illegible] [illegible] [

Armature			
Nome	**Protezione**	**Copertura**	**Peso**
Corpetto di cuoio	1	busto	1 kg.
Reggseno di metallo	2	imbottito dove	1 kg
Armatura anti-proiettile	2	busto	1 kg
Armatura anti-proiettile pesante	4	busto	2 kg
Armatura anti-proiettile di media pesante	6	busto	3 kg
Elmetto	2	testa	1 kg
Elmetto anti-proiettile	4	testa	1 kg
Bracciali e gambali	1	braccia gambe	1 kg
Bracciali e gambali pesanti	2	braccia gambe	2 kg

UN PO' DI MOSTRI

Conigli assassini

Cuccioli di Tindalos

Gattini infernali

Goliardi ubriachi

Commissione parlamentare

Hooligans

Forza
Resistenza
Mischia

Alieni

Forza
Resistenza
Mischia

Tuttologi

Forza
Resistenza
Mischia

Porci scavinski

Forza
Resistenza
Mischia

Corvo con mitragliatore

Forza
Resistenza
Mischia

Bidulbu

Forza
Resistenza
Mischia

Boss Azathoth

Forza
Resistenza
Mischia

Armamenti

Attenzione Ogni riferimento tra *Macchiacce Animate* Pe- sonalmente e qualunque persona, gioco di parole, trasmissione TV o quantunque con fior di lumi in vena succinte con grosse pistole è puramente casuale. Davvero.

GUIDA ALLA PITTURA

di François Décamp

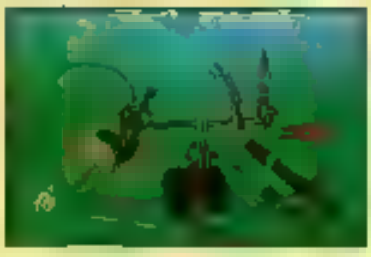
Fuga da Y'ville

Pittura miniature Mineche et François Décamp Articoli sulla pittura a olio Ispirato a una fantasiosa conversazione con Fred Nassar Suggerimenti sulla resina a inclusione Bruno Allegrini Traduzione di Marcello Missio di e Kristia

Da molto tempo avevamo l'idea di pubblicare una guida alla pittura sopratutto pensando a quei neofiti dell'hobby

Speriamo che sia l'inizio di un amore infinito verso questo hobby sempre in maggiore espansione

Gli attrezzi



Ah, una attrezzi sono indispensabili ai miei occhi

e limette sono certamente utilissime in, anche nelle necessità più grandi li troncare sono talvolta indispensabili per togliere le grosse sbavature per tagliare le punte di gruppi ai pezzi

[illegible] deve essere scelto con cura dato che la propensione di questo utensile all'allineamento perfetto a tagliare le dita del proprietario è proverbiale Scegliete uno di piccole dimensioni (per essere più preciso) e con un sistema di bloccaggio della lama Ricordatevi che una piccola vuol dire anche fragile non spingete come pazzi se Proggetti [illegible] [illegible] [illegible]

Altri articoli [illegible]

Sul numero di [illegible] premio di concludere questo [illegible] alla Scalfari

La pittura acrilica e quella che offre di gran lunga il miglior rapporto qualità facilità d'utilizzo. È anche quella che si asciuga più rapidamente (meno di cinque minuti).

Per avere un'idea di quanto occorre sborsare per realizzare le proprie fantasie, abbiamo stilato una [illegible] che le singole [illegible] da 40.000 e le 50.000 e [illegible] finale da 80.000 a 90.000 in più

Pubblicità comparativa

I colori acrilici offrono la migliore possibilità di scelta per quel che riguarda le marche e le linee proposte. Le offerte sono alle stelle: più note ai modellatori [illegible] Citadel si possono usare i loro acrilici [illegible] Humbrol, quasi permette da [illegible] di acquistare colori base in confezioni più grandi e di costo inferiore. Le colle sono di due tipi: a presa rapida o a due componenti. La prima si serve molto in fretta, è molto più pratica ma non resiste nel lungo periodo alla manipolazione continua; la seconda impiega un tempo proporzionato ma è più resistente. A ciascuno la scelta del tipo più adatto alle proprie necessità, dilemma che si pone anche per la scelta dei diversi tipi di stucco. Per quanto riguarda le rifiniture varie, abbiamo [illegible] si cerchi di fare una scelta più economica possibile.

ANTEFATTO

A meglio avete trovato quella [illegible] statica miniatura che tanto ricorda il [illegible] livello. Adeguarsi dell'esposizione, memorizzare [illegible] sola idea di testo e pittura. Ma [illegible] letture reali quanto [illegible]. Do the right [illegible] una miniatura non sarà [illegible] se non si rispettano le tappe preliminari.

1 - La limatura

Per [illegible] stampo in due parti. Ciò spiega la presenza di un rilievo che li separa dall'[illegible] la linea di separazione [illegible] le orme. A seconda della qualità e della stato dello stampo questo difetto è più [illegible] meno presente.

Bisogna necessario liberare il vostro futuro capolavoro da tali sgradevoli imperfezioni.

Per cominciare con l'aiuto di un taglierino, [illegible] togliere [illegible] eventuali [illegible] [illegible] il grosso del lavoro va fatto con la lima. Con le lime [illegible] [illegible] [illegible] il pericolo [illegible] [illegible] rischia di essere piuttosto lungo, ma è possibile tagliarlo in modo [illegible] raggiungere [illegible] più difficili. Le lime metalliche permettono un lavoro molto più rapido ma sono più solidi del gesso. Sarà necessario allora sorvegliare [illegible] costantemente perché [illegible] può essere [illegible] sfregando [illegible] miniatura in modo [illegible] irrimediabile.

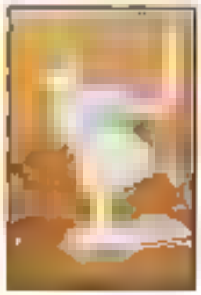
Infatti anche se è sempre possibile [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] un colpo di troppo sul viso e Gabriel diventa [illegible] la strega.

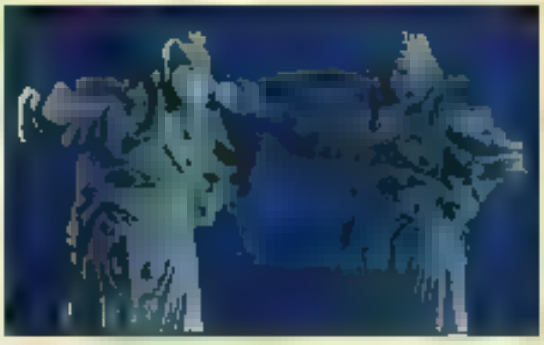
Attualmente [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] una lima metallica, una classica, una tonda e una triangolare e qualche lima in cartone che servono a rifinire il vostro lavoro e a limare le [illegible] più delicate.

Potete anche usare la lima per correggere i difetti di base della miniatura: molti guerrieri, per esempio, hanno spade più spesse delle proprie gambe. Con qualche abile colpo di lima, possiamo sguainare un'arma tanto temibile quanto affilata. Per concludere è possibile provvedere alla rifinitura anche col tradizionale metodo di tela e moto, ma a condizione di servirsene con precauzione: un errore sarà ancora più catastrofico che nel caso di una lima [illegible]

2 - Il montaggio

Se la maggior parte delle [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]





I TRUCCHI DELLO ZIO ALBERTO

I dettagli in pasta acrilica

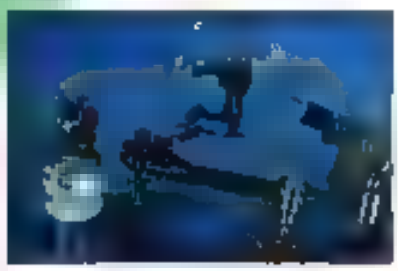
modo definitivo quel particolare colore di base sapranno scegliere da volta in volta quello che risulta più avvenente per la vostra miniatura. E perché possiate giudicare sul campo dalle recensioni queste note, come pure a quelle pubblicate sul prossimo numero, delle miniature finite.

1 Il supporto

Prima di dipingere è necessario pensare a proteggere il piano di lavoro, per esempio stendendo quei giornali pubblicitari già letti, le inserzioni di vostro interesse.

Per non rovinare troppo di frequente durante le varie fasi della pittura potreste lasciare temporaneamente la vostra miniatura crip un po di colla Vinavil o un vecchio barattolino di vernice.

Potreste anche usare una mussa da modellista, che vi permette di fissare la miniatura e che dispone di lente d'ingrandimento, strumento davvero utile anche se regolabile da mal di testa se non ne siete abituati.



LA PRIMA PITTURA

Dopo queste preparazioni, tutto abbastanza necessarie, passiamo alla pittura propriamente detta. Nulla può sostituire per questo la luce del giorno vi servirà pertanto un piano di lavoro presso una finestra e preferibilmente abbastanza spazioso per avere tutti a portata di mano

1 Il cerchio dei colori

Bisogna conoscere qualche regola fondamentale sui colori e le loro unione per ottenere quella tinta che vogliamo. Esistono tre colori principali nel cerchio centrale e tre colori secondari al un triangolo inscritto e tutti altri derivati colori puri

I colori puri sono il giallo limone, il rosso cadmio e il blu cinese. I tre colori secondari sono: il verde (blu+giallo) arancione (rosso+giallo) e viola (blu+rosso)

Altre disposizioni

I colori complementari

I colori complementari sono quelli che presi a quattro degli altri tre nello spettro luminoso o più nesce il colore che non nella ruota dei colori, quindi il rosso arancio per il blu viola per il giallo

I colori caldi

Sono colori generalmente appartenenti a primo piano e sono i colori

2 I colori di base

Dopo aver scelto la vostra miniatura vi accingete a passare all'azione? Bisogna decidere come dipingere le diverse parti della miniatura seguendo le stesse regole che vi servirebbero se doveste vestire prima la pelle poi i vestiti, cintura, scarponi, armi e armature. La sola eccezione a questa regola è quella di separare le diverse zone di colore e di non sbordare. Infine pensate al fatto che utilizzerete questi colori per dare un tocco di ombre e luci non funzionerà pertanto la miscela superba

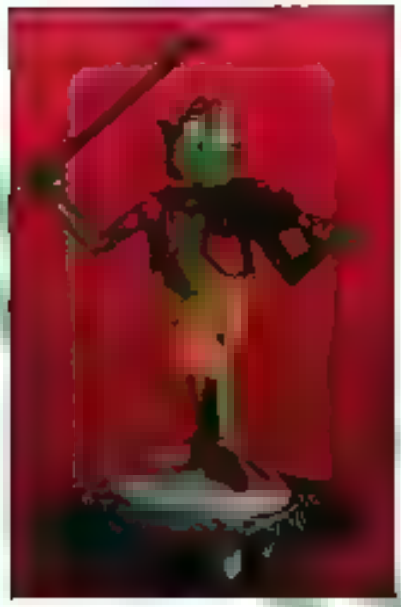
I TRUCCHI DELLO ZIO ALBERTO

Le miniature in plastica

Al contrario di quelle in piombo le miniature in plastica sono fuse in stampo chiuso, ma con molti blocchi da assemblare. Bisogna allora staccare con cura i pezzi dal loro supporto con l'aiuto di un taglierino

Sono disponibili che lavorare la plastica è molto più facile del piombo, per cui non esitate a cimentarvi in questo materiale.

Il procedimento è molto più veloce fatto una volta l'assemblaggio se con la colla da modellismo



Se si possiede un modello in resina, una delle prime cose da fare è lavarlo per bene con acqua tiepida e detersivo per piatti, in modo da eliminare eventuali residui di lavorazione. Dopo il lavaggio, è bene che il modello venga lasciato ad asciugare per almeno un'ora.

OMBRE E LUCI

In questa pagina e in quella successiva vi spiegheremo come si può ottenere un effetto di luce e ombra sulle miniature. Vedrete che se la differenza tra chiaro e scuro è ben marcata, il risultato finale sarà più piacevole. I principianti, o comunque non si lasciano prendere dallo sconforto

Base	Ombre	Luci

1 La tabella

Questa tabella, che trovate anche nel libretto delle regole, vi mostra quali colori utilizzare per ottenere un effetto di luce e ombra più o meno marcato. Come vedete, per ogni colore base sono indicati due colori per le ombre e due per le luci. Le ombre più scure vanno utilizzate per le zone più nascoste, mentre quelle più chiare per le zone più esposte alla luce. Le luci più scure vanno utilizzate per le zone più in ombra, mentre quelle più chiare per le zone più esposte alla luce.

2 Le ombre: il lavaggio

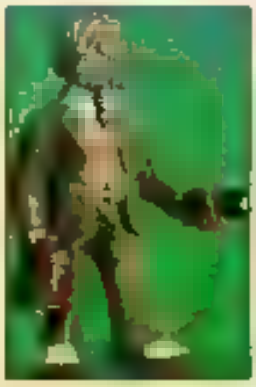
Il lavaggio è una tecnica molto semplice per ombreggiare le miniature. Per fare un lavaggio basta riprendere la tinta di base e schiarirla con molta acqua fino ad ottenere un colore molto trasparente. Dopo aver dipinto la miniatura con il colore di base, si passa il lavaggio su tutta la miniatura, in modo da creare un'ombra più scura nelle zone più in rilievo. Basta ripetere l'operazione per una o due volte, a seconda della tonalità che si vuole ottenere. Se avete fretta o siete degli esteti, potete accontentarvi di un unico lavaggio a base di nero o marrone. Il risultato sarà sicuramente inferiore, ma comunque molto buono. Le ombre di questi lavaggi sono state fatte col pennello, ma si può fare anche con lo spray.

3 Le luci: le pennellate a secco

Le luci si fanno in modo molto simile alle ombre, ma con i colori più chiari. Per prima cosa, dopo aver dipinto la miniatura con il colore di base, si schiarisce il colore di base aggiungendo del bianco. Poi si dipinge la miniatura con questo colore più chiaro, facendo attenzione a non coprire completamente le ombre. Infine, si ripete l'operazione con il colore più chiaro, facendo attenzione a non coprire completamente le luci. Le luci più chiare vanno utilizzate per le zone più esposte alla luce.

I TRUCCHI DELLO ZIO ALBERTO

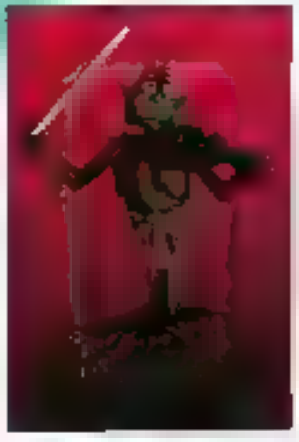
Le ombre col pennello

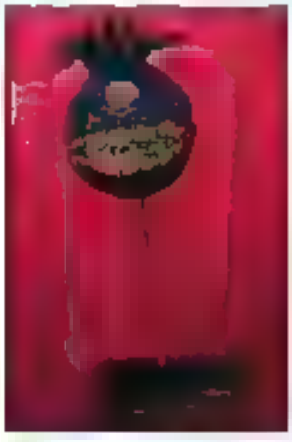


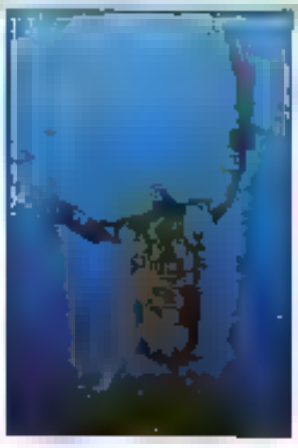
è una tecnica per difficile, ma che permette risultati più precisi e quindi pezzi più belli. Consiste nell'dipingere le ombre con un pennello piccolo, passandolo due pazienza in tutti gli incavi. La miniatura qui a fianco è stata dipinta con questa tecnica, sia nel caso delle luci che in quelle delle ombre.

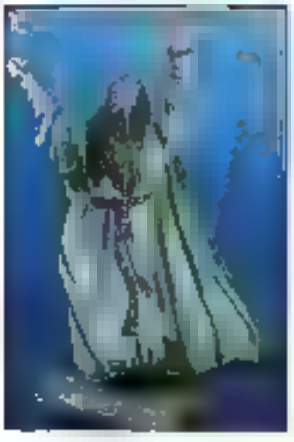
Gli occhiuti Citadel

I Citadel hanno incluso che possono migliorare decisamente aspetto delle vostre miniature. Sono adatissimi per realizzare le ombre ma anche per dare luminosità e luccicanza a certi accessori d'abbigliamento sempre con la tecnica del lavaggio. Ma attenzione gli occhiuti Citadel sono incompatibili con alcune vernici che li solubilizzano, trasformando una miniatura in una pila di fango. Per sicurezza fate qualche prova su una vecchia miniatura prima di iniziare a colorare.









stucco per [illegible] sarà sicuramente [illegible] dell'acqua, ma anche [illegible] per esempio per realizzare elementi paesaggistici e [illegible] Infine si può cuocere la vasca vedi [illegible] Una volta [illegible] polvere rimarrà attaccata. Una goccia di colla è sufficiente per [illegible]

2 La vernice protettiva

[illegible]

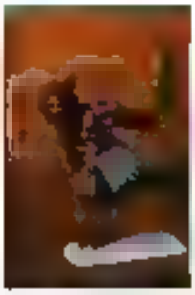
3 Diorami e scenette

[illegible] quali la vasca. Il piombo, la polvere [illegible] Questa operazione è più o meno delicata [illegible] avrete nessun problema con le [illegible] dove la basetta è piana [illegible]

I TRUCCHI DELLO ZIO ALBERTO

L'acqua

[illegible]



E PER QUALCHE CONSIGLIO... IN PIU'

Le tecniche indicate in questa guida sono la definitiva le tecniche principali. Qui di seguito troverete qualche informazione sugli argomenti non ancora affrontati, ma sappiate che si sta già preparando il nuovo Oglio della vendetta: la guida alla pittura II. le regole avanzate

1 La pittura con colori a olio

colori acrilici.

A livello del materiale si può cominciare con il kit di base Winsor & Newton contenente nero, bianco, colori primari e dell'acqua ragia. Gli stessi per tutte le tecniche. Le tappe di preparazione sono identiche a eccezione della mano di fondo che deve essere realizzata con del bianco opaco. Humbrol mescolato ad acqua ragia (che deve essere preferito al white

secco. Naturalmente i colori rendono lucida la miniatura ma anche mescolarli con due prodotti speciali l'opaio opaco e il liquin, l'opaio opaco permette di rasicizzare le miniature ma aumenta in maniera notevole i tempi di essiccatura. Il liquin dona ai colori uno splendido effetto satinato riduce il tempo di essiccatura e, per avere, grazie alla sua fluidità di dipingere dettagli piccolissimi, eccetera, ta

maggi. Infine occorre

Dove trovare questo materiale?
Nella maggior parte dei casi nei negozi di giocattoli, ma anche di articoli per modellismo e di accessori per la grafica

FINE PRIMA PARTE
© Cesare Bellì

I TRUCCHI DELLO ZIO ALBERTO

Come combattere la goffaggine

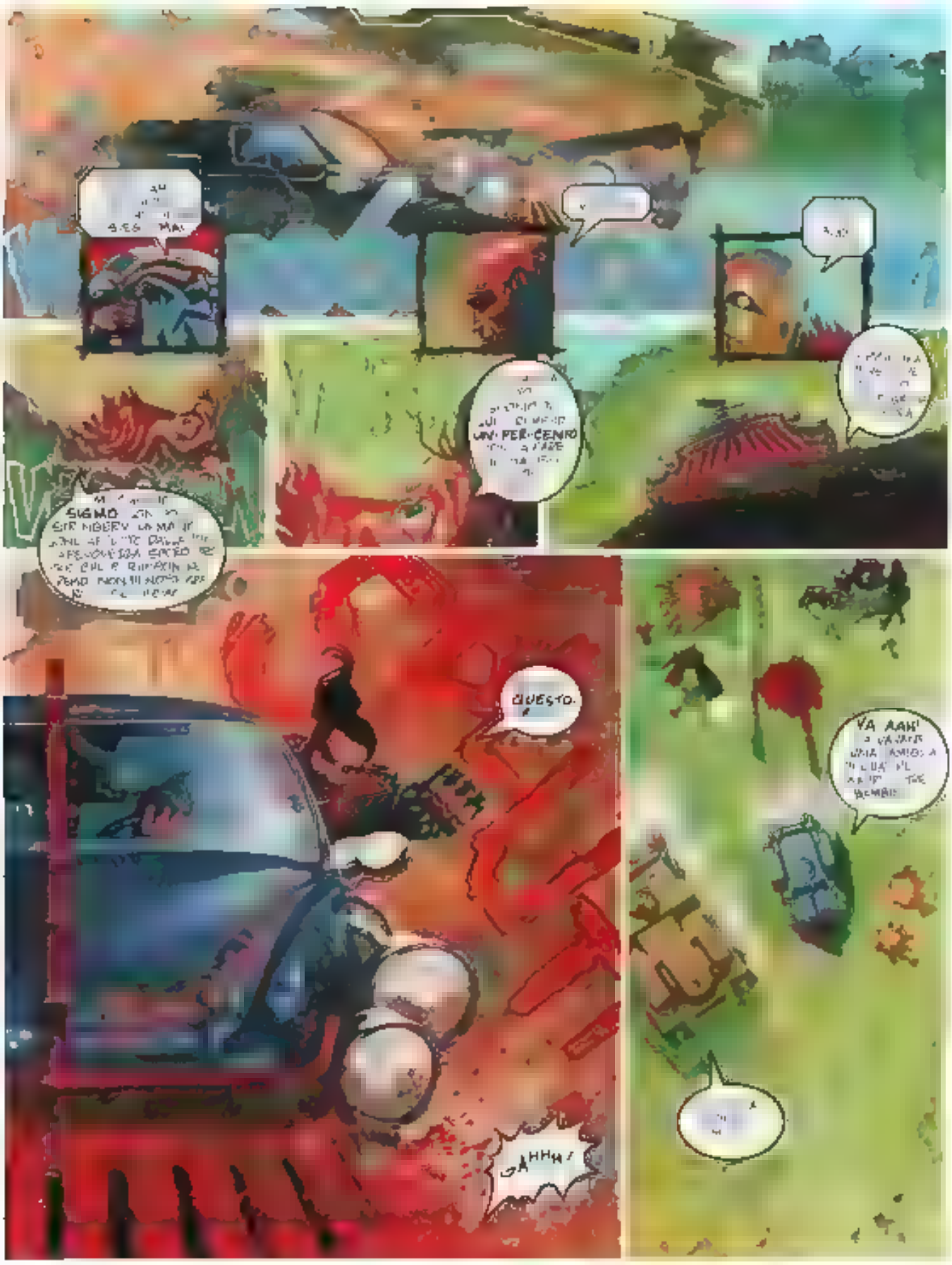
Il metodo migliore per evitare macchie di catastrofi e fare di tutto per evitarle indossare vestiti a cui non si deve molto, avere a disposizione un piano di lavoro molto ampio e non appoggiare mai nulla vicino la bomba. chiudere sempre bene turapoli, tubetti e cutter evitare gesti bruschi e soprattutto dipingere nella calma giacché la condizione vi condurrà irrimediabilmente alla catastrofe. Se malgrado tutto l'irreparabile accade, non fate! Tre dita di prodotti possono porvi il problema: colori, il cutter e la colla ultrarapida. Per quanto riguarda colori, in caso di macchie su tappeti, moquette o vestiti, bisogna agire immediatamente sfregando vigorosamente nell'acqua. Se l'intervento è immediato, potrete eliminare praticamente tutta la macchia. Se lasciate seccare è la fine. Per i tagli da cutter che possono anche essere profondi, disinfettare e consultate il farmacista. Per quanto riguarda la colla ultrarapida sui vestiti o altro, l'unica soluzione è il pellegrinaggio a Lourdes.

ABC Warriors

KRONACHE DI KAOS

LIBRO I • PARTE PRIMA

PERCHÉ MI SIA BATTEZZATO NEL ROMA
PERCHÉ
SVEGLIATO
PASSIONE E VIOLENZA
BRUTALE E FERIN


UN PERICOLO
SIGMO
QUESTO
AHHH!
VA AAH!

ROBOT
FA CIAO CON LA MANINA, TESTA DI FUSIBILE!
È L'ORA DELLO SFASCIACARROZZE

SACRIFICIO
HOBBY DEGLI HOB-

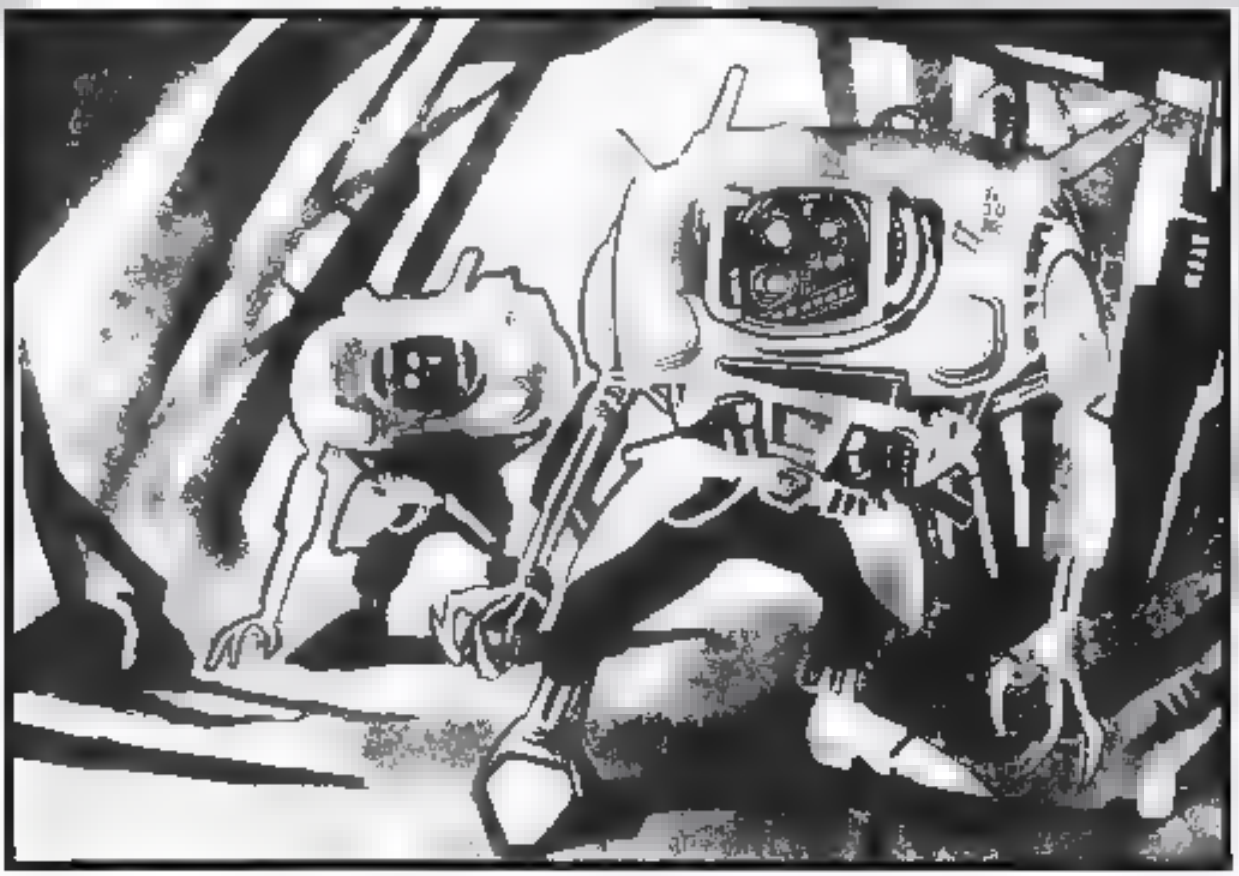
AAAHHH
HEKATE MADRE DI KAOS REGINA DEI MARA,
COSÌ NON SA
GEPPELL RE UNA POMPA DI ALIMENTAZIONE UMANA?
ABC WARRIORS

LA RICERCA DEGLI EROI

di Simone Peruzzi

MIRRORSHADES

di Mirko Tavosanis

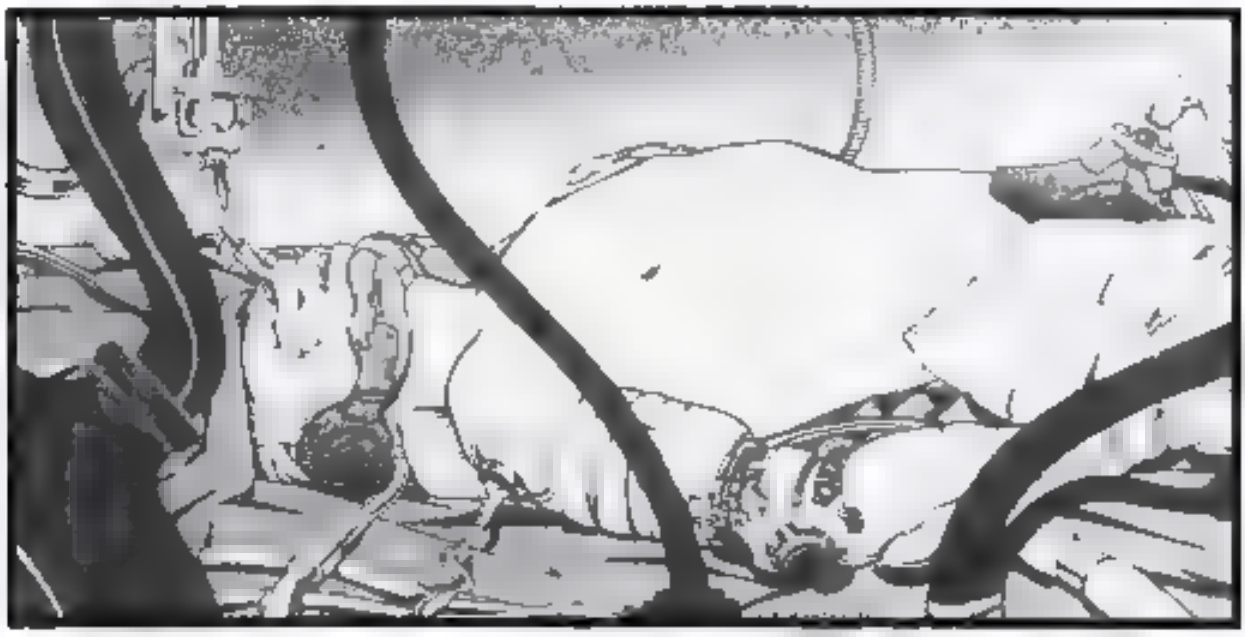


NOTTE DAGLI OCCHI ARTIGLIATI

di Cosimo Lorenzo Pacini

Illustrazioni di Onofrio Catacchio

ARGOMENTI



LA SOCIETA' PER L'ANACRONISMO CREATIVO

di Walter Moore

Traduzione di Francesco Pula

Il sole batte con forza, riscaldando persino le ombreggianti foreste. Mentre cammino vacillando fino alla riva del torrente, nella mia pesante armatura, ho le parole del mio Signore, Karl Mannich Von Nordmark, ancora in mente:

Sono finito... Seguite il principe Antonio. Hanno portato via il mio signore insieme con gli altri morti e feriti che giacevano a fianco dei pressi del ponte. Devo radunare i sopravvissuti della Compagnia del Grifone, seguaci del principe Antonio, e prepararli per il prossimo assalto delle truppe di re Olaf. Ulric è ancora vivo, e così anche Gudrun, l'amazzone delle steppe... Nostre insieme ci rialziamo al resto delle forze del Principe. Dio, la mia armatura è bollente... Dove sono i nostri arcieri? Dalle un occhiata al nemico nascosto nel sottobosco... Il castello di Re Olaf è da qualche parte, oltre la foresta, ma continui attacchi violenti hanno fiaccato le nostre forze. Dopo una breve discussione con i suoi baroni, il principe Antonio ci indica il punto dove i nostri esploratori hanno scoperto un sentiero conducente per il castello di Olaf. Circa metà dei nostri uomini è scomparsa nella folta vegetazione, quando un urlo giunge dal retro del gruppo. Un grosso esercito si sta muovendo attraverso la foresta dietro di noi, con re Olaf alla testa. Ci riversiamo sul sentiero, dimenticando la fatica. Solo quando siamo a neanche un tiro d'arco di distanza vediamo le lance e gli elmetti dei guerrieri nemici. Finalmente! Ci dispieghiamo in linea, mentre loro fanno lo stesso, quindi ci avviciniamo attraverso rampicanti e cespugli. Ci fermiamo a neanche una lunghezza di lancia dal nostro nemico. Guardo davanti a me: un'elmo dorato, un manto blu e oro - è Olaf! Lo saluto, lui cavallerescamente risponde, e subito dopo le due linee si scontrano. Paro i suoi colpi di spada, poi una lancia dalla mia sinistra lo trafigge nel viso, facendolo stramazzare a terra. Il suo scudiero grida vendetta e, sfoderando due spade, carica dritto verso di me. Blocco, schivo, indietreggio mentre lui avanza implacabile, martellando come un fabbro. Mentre il braccio gli rimane impigliato in alcuni rampicanti, io balzo al contrattacco. Meno fendenti e all'ultimo la spada senza pietà, ed egli cade, ormai ferito alla testa, alle costole e alle gambe. Il sangue mi rimbalza nelle orecchie. Vedo la nostra ultima possibilità: «Aggiriamoli sul fianco!» e mi lancio alla carica, pochi mi seguono, ma la nostra linea sta crollando... Perché? Non c'è tempo per pensare... Colpisco ripetutamente in mezzo al nemico. La mia gamba! Cado! Tre di loro mi sono addosso, uno ha una scure. Lo devo bloccare. Dove sono i miei compagni? Devo fermar...

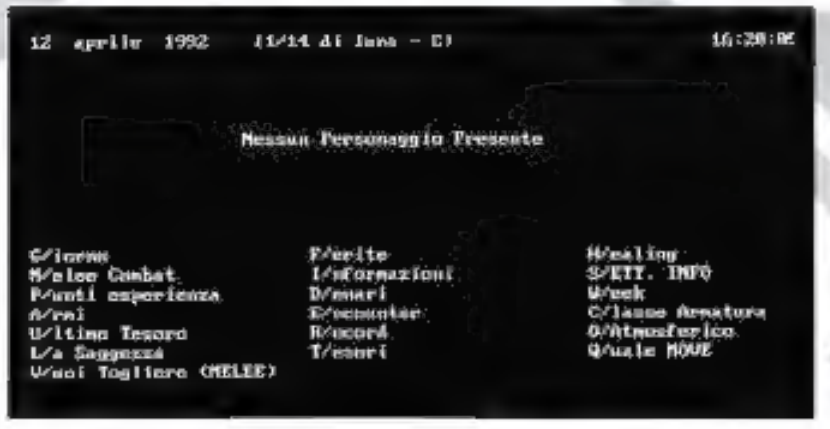
Questa battaglia è accaduta nel Medio Evo, o è forse uscita da un romanzo fantastico? No, si è svolta nel maggio del 1991, in un bosco fuori Richmond, in Virginia. Lo so, perché ero là. Sono un membro della Società per l'Anacronismo Creativo, o S.C.A. La S.C.A. è una organizzazione dedita a ricreare il Medio Evo come sarebbe dovuto essere, ripulendolo cioè da un mondo di cavalieri e cocchi senza inconvenienti come la peste o le carestie. Tutto iniziò in California, nel 1966, e nei venticinque anni successivi hanno aderito migliaia di membri, la maggior parte nel Nord America, ma anche in Australia ed Europa. Il combattimento è l'aspetto più appariscente, ma questo non significa che sia l'unica cosa che si possa fare nella S.C.A. Quando aderisci alla S.C.A. adotti un 'personaggio', cioè assumi la personalità di qualcuno vissuto tra il 400 e il 1600, e ne studi il periodo storico e la cultura. Per esempio, il mio personaggio è un cavaliere bizantino dell'XI secolo, proveniente dall'Asia Minore, chiamato Nikolaos Typtemenos. Cerco di far sembrare autentici i miei vestiti e la mia armatura, e tengo anche di pensare alla visione del mondo che avrebbe avuto Nikolaos: mi attrae la fusione tra misticismo e pragmatismo dei bizantini. Mia moglie, d'altro canto, interpreta il ruolo di Chichak, una nomade khazar. I turchi e altri nomadi avevano occasionalmente donne guerriere, e questo è indispensabile per il personaggio di una insegnante di karate! Oltre al combattimento, vi sono tantissime arti più miti, come cucinare, preparare la birra, ballare, cucire, suonare... Ci sono chiare similarità tra la S.C.A. e i GdR: l'immaginazione ha un ruolo centrale in entrambi. L'aspetto fantastico non è poi così preponderante nella S.C.A. per esempio, non vi sono orchi o maghi, ma quando cominci a studiare la storia puoi trovare cose molto più strane. Potresti anche assumere il ruolo di un lebbroso, un mendicante o un alchimista! Ma le nostre feste e i nostri balli sono decisamente reali, per quanto riguarda le battaglie, normalmente non hai alcuna difficoltà a capire se sei stato colpito o no. La S.C.A. è formata da reami e piccoli principati. Negli U.S.A. un reame, di solito, è formato da diversi stati confinanti, per esempio, il mio reame di Atlantia è formato da Maryland, Virginia, Carolina del Nord e del Sud e da una città nella Georgia. Al nord c'è il Reame Orientale, e al sud e ovest c'è il Regno di Meridies. Ogni sei mesi si svolge un 'Torneo della Corona' per scegliere un nuovo re con la forza delle armi. Tutti i cavalieri più feroci si riuniscono per massacrarsi tra loro! I reami sono divisi in baronie, a loro volta suddivise in contee e canonati, per mezzo di un complesso di legami feudali simile a quello medievale. Questi piccoli gruppi sono spesso impegnati a organizzare attività e perciò, se hai tempo, soldi e voglia, potresti passare ogni fine settimana in questo 'Medio Evo Moderno'. Personalmente, mi alleno nel combattimento più spesso possibile, ma partecipo solamente a quattro o cinque manifestazioni della S.C.A. all'anno. La battaglia descritta all'inizio dell'articolo ha avuto luogo durante la celebrazione del dieci anni di Atlantia, un evento che è durato quattro giorni e che ha richiamato più di duecento persone. La battaglia dei boschi che ho narrato è stata combattuta tra l'attuale re, Olaf, e il vincitore del Torneo della Corona, Anton. Olaf abita vicino a me e qualche volta ci alleniamo assieme, e questa è la ragione del nostro saluto nel mezzo del combattimento: ma io avevo giurato di seguire sir Karl, seguace del principe Antonio, così l'onore esigeva che combattessi il mio amico! Ma torniamo al giorno della battaglia: scende la notte, e l'aria comincia a rinfrescarsi. I morti risorgono e le ferite guariscono miracolosamente. Accendiamo falò, ci scambiamo il vino, e nella luce tremolante i nostri umani sono alle tende della Compagnia del Grifone. Tamburi e liuti echeggiano sotto la luna e i danzatori cominciano a volteggiare. Le spade sono riposte, è tempo di cantare e festeggiare.

CYBERPUNK NOW! DADI ROTOLANTI O BIT SHIFTANTI?

di Marcello Missiroli

Tecnicamente, dovrei ancora parlarvi di reti e comunicazione futuribile, ma ho l'occasione di presentarvi un prodotto veramente interessante. È un programma di aiuto per *Advanced Dungeons & Dragons* (non smettete di leggere, cari D&D-isti, ce n'è anche per voi).

Credo che tutti abbiano pensato di utilizzare il calcolatore come ausilio per i giochi di ruolo e non: tra l'altro, una recente indagine indica che il 78% dei giocatori di ruolo possiede o, quantomeno, ha accesso a un computer. Io stesso mi sono cimentato in questo campo, realizzando piccoli programmi, ma i creatori di questo prodotto hanno veramente superato loro stessi. *Dungeons & Reality Assistant* è un programma che contiene praticamente tutte le informazioni necessarie sia per gestire una campagna, sia un singolo scontro/combattimento. Una volta lanciato il programma, appare un menù particolarmente ricco di opzioni. Dapprima occorre fornire le informazioni per ogni personaggio: i dati personali, l'armatura indossata, l'arma impugnata e simili amenità. A questo punto, ogni volta che avviene uno scontro/combattimento, è sufficiente selezionare l'avversario e dichiarare l'intenzione di attaccare: il computer darà l'iniziativa, il dado per colpire, aggiungerà eventuali bonus e, nel caso di colpo andato a segno, infliggerà l'opportuno numero di danni. È possibile visualizzare le informazioni relative a un personaggio o un mostro. Il programma tiene conto di eventuali bonus dovuti ad armi magiche, anche se i giocatori non lo sanno! La maggior parte delle altre opzioni sono utili se si utilizza il programma per gestire una campagna: si può tenere conto dell'avanzamento di livello delle forze dei personaggi, dei tesori posseduti (e fin qui tutto procede secondo i canoni tradizionali); ma sono considerati anche particolari normalmente noiosi da utilizzare o che richiedono molto tempo per esempio, i dettagli atmosferici, la fase lunare, statistiche sull'equipaggiamento e simili. Molto utile il generatore rapido di incontri casuali. Il programma, pur essendo flessibile, non è esente da difetti. Per prima cosa è piuttosto lento, essendo scritto in GWBASIC, non compilato, e ogni sezione del *D&R Assistant* richiede una lunga procedura di inizializzazione. Una è vero che molte di queste fasi vengono realizzate in un numero limitato di volte, e in genere solo dal DM); inoltre il combattimento, tutto considerato, non risulta effettivamente molto più veloce. Un altro limite è di ordine economico e pratico: ogni volta che si gioca occorre avere tra computer a disposizione. Il programma presenta alcune differenze rispetto alle regole ufficiali. In Italia sono veramente pochi quelli che giocano ad *AD&D* anziché a *D&D*, e ancora meno sono quelli che, come l'autore, usano tante varianti rispetto alle regole del libro. Forse un programma orientato più verso *D&D* avrebbe esaudito i desideri di un numero maggiore di utenti. Rimane il fatto che lo sforzo per incorporare tutte le regole che entrano in gioco in un unico programma è stato veramente titanico e, dal momento che questo è gratuito e liberamente distribuito, non può mancare nella libreria software di ogni giocatore informatizzato. Il programma viene fornito con un (poco) di manuale d'istruzione e un (grosso) manuale di campagna. Il *Programma* si tratta delle regole relative alla variante di *AD&D* utilizzata dagli autori, che evidentemente amano il realismo fino all'eccesso e introducono una serie di accorgimenti per correggere *AD&D* in questo senso. Personalmente, ritengo che proprio l'eccessivo realismo sia il bello di questo sistema, ma ci si può non essere in folta compagnia. Molto interessante è l'ambientazione della campagna, completa di dettagli geografici, etnici e culturali: gli autori pubblicano anche una specie di bollettino periodico con gli eventi della campagna.



Evoluzione del tempo del 12 aprile
Ore : 2 Molto Nuvoloso (/) temperatura : 6
Ore : 4 Molto Nuvoloso (/) temperatura : 9
Ore : 6 Nuvoloso (Pioggia) temperatura : 8
Ore : 8 Poco Nuvoloso (/) temperatura : 8
Ore : 10 Nuvoloso (Pioggia) temperatura : 7
Ore : 12 Poco Nuvoloso (/) temperatura : 7
Ore : 14 Nuvoloso (Pioggia) temperatura : 9
Ore : 16 Poco Nuvoloso (/) temperatura : 16
Ore : 18 Nuvoloso (Pioggia) temperatura : 13
Ore : 20 Poco Nuvoloso (/) temperatura : 10
Ore : 22 Sereno (/) temperatura : 11
Ore : 24 Poco Nuvoloso (/) temperatura : 6
Premi un tasto per continuare

Dungeons & Reality Assistant, vers. 2.31
di Nicola Quercioli
Programma per IBM compatibili
Liberamente disponibile su varie BBS italiane
Per informazioni contattare:
The Dungeoneer, viale A. De Rossi 34, 00161 Roma, tel. 06/8845373

Metrolibri

Jean-Patrick Manchette
POSIZIONE DI TIRO

Killer abilissimo e spietato, Martin Terrier viene ingaggiato da un'oscura organizzazione spionistica per compiere un lavoretto assai difficile e rischioso. Un gioco da ridere, per Terrier, che però si rivelerà più complicato del previsto. Inizia così una travolgente avventura in cui amore, ironia pietà e violenza s'intrecciano vorticosamente per concludersi col più bizzarro, inquietante e inaspettato degli epiloghi. *Posizione di tiro*, da molti considerato il capolavoro di Manchette (che insieme a Malet è uno dei maestri del *noir* francese), è il secondo romanzo dell'autore pubblicato in Italia.

Collana «Comunista tantum» (n. 2) - Pagine 172 - Lire 22.000

Léo Malet
LA VITA È UNO SCHIFO

Una banda di rapinatori sanguinari si aggira nella Parigi cupa e malinconica del dopoguerra, compiendo assalti temerari ed eliminando con ferocia chiunque tenti di opporsi. Il loro capo, Jean Fragier, è deciso ad affermare i propri ideali rivoluzionari e anarchici razziando ai ricchi e agli sfruttatori per donare ai poveri. Un moderno Robin Hood metropolitano, la cui generosità e il cui romantico ardore non incontreranno tuttavia alcuna gratitudine o consenso, riservando al protagonista soltanto un destino di solitudine e follia. *La vita è uno schifo* è il primo romanzo di Malet pubblicato in Italia.

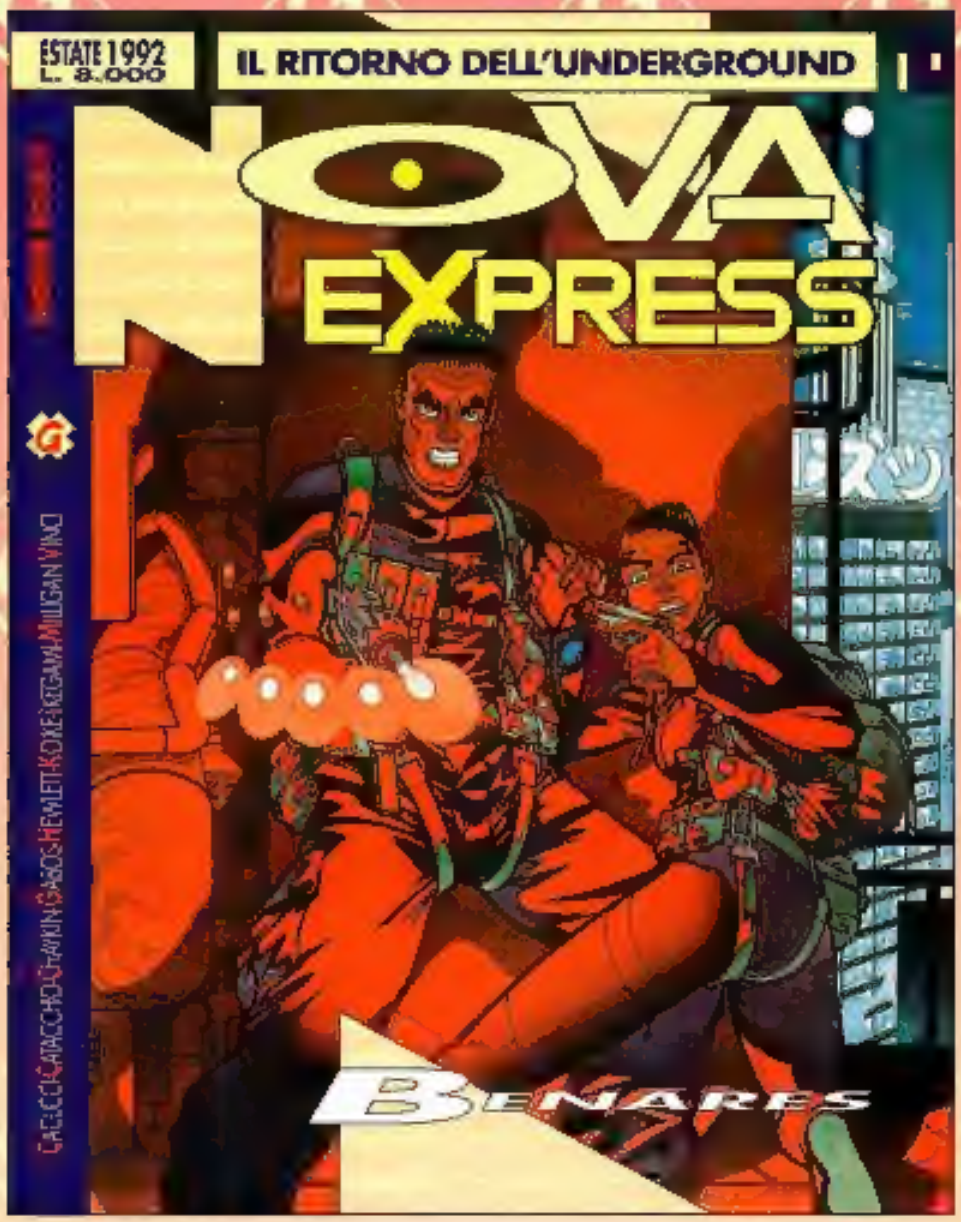
Collana «Comunista tantum» (n. 3) - Pagine 176 - Lire 22.000

Guido Crepax
LE DONNE, L'AMORE

È il secondo volume della collana «How Glamour», iniziata con *Streghe e samurelline* di Roberto Baldazzini. Il libro, di grande formato, è interamente illustrato con bellissime tavole in bianco e nero raffiguranti lo straordinario repertorio di personaggi femminili, sensuali, misteriosi e un po' ribelli, che contraddistingue l'opera del creatore di Valentina. Con questa magnifica galleria, accompagnata da un inedito testo-confessione dell'autore, Crepax ha inteso rappresentare compiutamente il proprio universo creativo e la propria originale visione della femminilità e dell'eros.

Collana «How Glamour» (n. 2) - Pagine 128 - Tavole b/n 105 - Lire 25.000

BENARES!



INIZIA SU NOVA EXPRESS